DVD 3DS、NGP游戏视频欣赏

掌机迷

POCKET GAMERS

2011年 3 月号
Vol.137
定价 12.8元

NEW
发售纪念
126款游戏
详细报道

NINTENDO 3DS

本期攻略
战场女武神3
逆转检察官2

本期访谈
IMAGE EPOCH工作室
“日本黄牛”

特色专题
我的掌机，我的POSE
AVG剧场
掌上动漫坛
夹心春节游记

玩家谈
首发必入!

3DS主机·游戏全攻略
NGP（PSP2）彻底分析

Trust your passion. Believe in your dream.

ISBN 978-7-88033-531-6





结云村设施超详细介绍
- 村设施详细讲解
- 农场开荒指南
- 集会浴场攻略
- 全素材合成列表

村/集会所任务
- 结云村生活流程
- 狩猎常识
- 任务攻略指南
- 全任务/关键任务

怪物属性攻略
- 狩猎基础指南
- 怪物打法
- 图鉴
- 怪物剥取素材

武器、护具全图谱介绍
- 武护常识
- 12大类武器升级列表
- 992个武器数据
- 1042个防具性能参数

地图采集大全
- 稀有素材采集指南
- 素材采集基础知识
- 全地图素材采集

随行猫养成
- 猫猫养成攻略
- 猫武器、装备打造指南
- 猫探险队全任务

内容附表和其他
- 道具名中日文对照
- 手办模型
- 相关趣味周边

【掌机迷目录】

CONTENTS 3

2011 /March

专题 SPECIAL

攻略和游戏研究

固定栏目

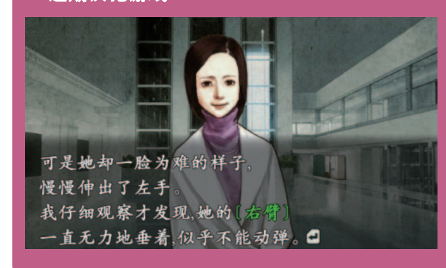


光盘说明

NPG视频欣赏，3DS版街霸4演示



其他内容
- PSP 3D插件
- 怪物猎人P3全场景采集视频。（可放入PSP播放）
- 《纷争2最终幻想》《光明之心》原声。
- 近期汉化游戏





本期封面：
3DS主机

■出版发行
中国中体音像出版中心
■文字编辑
掌机迷们
■版式设计
Ｍｉｉ、米线
■封面设计
任天堂能量
■联系地址
北京市100096–025信箱
■邮政编码
100096
■Email
pgmagazine@yeah.net

—— 投稿方式 ——

网络投稿信箱：
pgmagazine@yeah.net
信件投稿地址：北京市100096–025信箱，
邮编100096，任意小编收

要求不得一稿多投，不得侵犯他人版权。凡向本刊投稿的文字和图片等稿件，本刊拥有各种使用权，拥有集结出书或制作光盘的权利。本刊向作者支付的稿费已经包括各种转载费，比如网络或其他媒体。如果两个月收不到稿件使用通知，请另行安排处理。如果有其他要求，请提前联系。

任天堂3DS首批出货40万，年底目标400万

作为NDS的下一代产品，任天堂的裸眼3D掌机3DS于2月26日正式在日本上市。根据第三天的统计数据显示，日本地区3DS首次出货40万台，前两天几乎全部消化，实际销售37万1326台。在10款首发游戏中（含《任天狗+猫》三个版本），销量最高的是《雷顿教授和奇迹的面具》，销量达到11万7589份。这个数字表示，在首发购买3DS的玩家中，超过25%的人选择购买了这个游戏。



任天堂随后表示，将在3月底在日本出货150万台机器，然后随着3月份欧版和美版的陆续发售，计划2011年底在全球范围销售400万台3DS主机。分析家认为，如果SONY的NGP年底上市，3DS将领先它400万台！

3DS首发顺利，国内大量到货

每当有新主机发售，游戏机大国日本就会出现一个喧哗的景象——排队。今年2月26日是任天堂的好日子，传说中的黑科技掌机，带裸眼3D显示屏的3DS发售了。根据日本媒体和我刊线人的情报，日本秋叶原和池袋等地区的店铺门口都排起了长队，有些店铺门口甚至从2月25日晚就有数百玩家通宵排队等待购买首发3DS主机。

每当有新主机发售，日本排队人群中就会出现另一个有趣的现象，就是充斥了大量国人。这些人有老有少，有男有女，他们买主机不是自己玩，也不是给朋友，而是倒卖到中国国内。本次3DS发售自然也不例外。这次日本有媒体上街偷拍，发现不少人说着中国话，拿着统一的纸袋，到某个地点集合，有人分发现金之后，分头行动到各个商店排队买3DS。最后再集合将买到的3DS放到三轮车上带走。



有日本电视媒体播放了这些偷拍的镜头，他们认为这是中国的“神秘组织”在倒卖3DS，然后还上淘宝搜索，发现中国比他们还早就有“日版3DS少量现货”了。当然让日本人震惊的是，在日本售价25000日元的3DS，首发这几天在中国淘宝网上卖到了2999人民币（约合40000日元）。于是他们无不感叹天朝大国，国富民强，为日本游戏机3DS的销量消化立下了汗马功劳，纷纷流下了激动的热眼。

PSP2（代号NGP）公布，性能领先智能机两年

东京时间1月27日，索尼召开了发布会，对外公布今年的战略步骤，包括大家期待已久的PSP2。PSP2代号NGP（Next Generation Portable），正式名称尚未确定。让人意外的是，NGP放弃了PSP曾经使用的UMD媒体，而采用新的存储媒体——卡带！NGP的游戏卡带基于闪存（Flash Memory）规格，可以存放整个游戏，并且设置了可擦写内存，用来存储下载内容和存放游戏存档。3月初的GDC 2011（游戏开发者大会）上，索尼确认卡带容量为2GB和4GB。

除此之外，NGP的硬件性能极度强悍，使用四核CPU，集成6轴感应系统、3轴陀螺仪等高性能硬件；屏幕继续强化，采用高清晰的OLED技术，带触摸功能，后背触摸板。并且支持3G、蓝牙，内置GPS等。

游戏软件方面，发布会上公开了SCE当家大作《神秘海域》《小小大星球》《大众高尔夫》《杀戮地带》《抵抗》等。除此之外，还有Konami小岛组大作《合金装备》，动视的《使命召唤》 等知名作品，并且在发布会上演示了PSP超大作《怪物猎人携带版3rd》！具体情况请见本期专题。



2011年东京电玩展（TGS 2011）9月召开

今年东京电玩展（TGS 2011）确认于2011年9月15日-9月18日召开，位置是老地方幕张会展中心。本届主题是“心が躍れば、それはGAMEです。”（让你心动的，就是游戏！）。

NDS《口袋妖怪》系列新作将支持键盘

任天堂将推出一款，名为《口袋打字DS》的游戏，平台为NDS。比较强的是这款游戏对应一套蓝牙键盘，使用方法是：将内置了蓝牙接收信号的DS卡插在主机上，然后就可以使用此键盘了。定于2011年4月发售。看到这个先别失望，有消息称，任天堂正在开发多款口袋妖怪作品，对应Wii和3DS平台。具体细节待公布。





The Enough Project人权组织号召大家罢买3DS

一个叫“The Enough Project”的人权组织在社交网站Facebook上创建了“我绝对不买3DS！直到任天堂不再使用冲突矿石为止！”的群组，用来号召大家罢买3DS。

事情是这样的：根据人权组织The Enough Project的介绍，3DS主机的某些部件使用了“冲突矿石”。所谓的冲突矿石是一种“争议性矿物”，来自刚果民主共和国东部省份的矿物，本身不具有毒性，而是被坏人利用。原来，刚果民主共和国政府军长期和武装力量发生冲突，导致该国生灵涂炭、民不聊生。据统计，从1998年以来已经造成大约690万人死亡。而销往国外的“争议性矿物”正是由武装冲突组织进行开采贩卖，给他们带来了大笔资金，所以刚果国内的冲突久久不能平息。

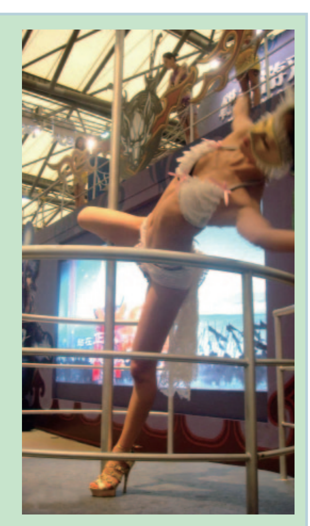
The Enough Project组织表示，除非3DS停用这种物质，否则将一直号召大家抵制购买3DS。他们说此事只是针对3DS使用冲突矿石，并不是针对3DS本身。他们甚至认为3DS其实挺给力的。

ChinaJoy也要反三俗

2月中旬的消息，ChinaJoy组委会宣布，为贯彻抵制三俗、营造良好展示氛围的精神，今年的ChinaJoy将抵制三俗，对现场演出人员数量、衣着及演出内容进行严格审核。

ChinaJoy在其官网上发表的《2011年ChinaJoy现场模特及演职人员指定经纪公司招标工作的通知》中公布了本次的反三俗行动。除了对现场演出人员数量、衣着及演出内容进行严格审核外，ChinaJoy组委会还宣布对提供现场演职人员的模特公司或演艺公司进行严格的管理，并将指定10家左右有实力和执行力的经纪公司，供参展厂商选择。

对此一些业内人士表示了自己的想法，并大声疾呼："拆奶罩不是三俗是艺术"、"没有了美女的ChinaJoy还剩什么"、"我要看美女"等发人深思的声音。



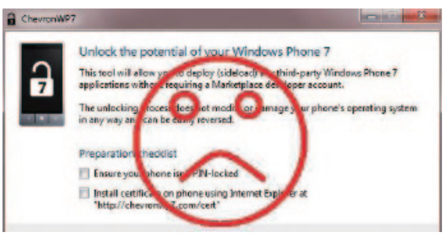
3DS首发当天即告"破解"……

3DS在日本发售当天，R4idsn烧录卡放出视频，演示了在3DS上运行NDS游戏的过程。随后不久，AK2i也宣布破解了3DS的NDS部分。本刊随即联系了AK2i相关人员，据称NDS部分已经可以用AK2i运行，但需要进行相关的升级操作。截稿前SuperCard公司和M3公司都放出了破解NDS部分的更新程序。不过目前还没有烧录卡破解3DS部分。另一方面，3DS的游戏也没有被提取出来。

寻物启事一则：日本女声优丢了PSP

日本声优池泽春菜（代表作：《青蛙军曹》中的凯撒桃华，《君吻》中的摩央姐）最近把PSP丢了。她不敢肯定是在店里丢的，只记得和朋友在店里吃饭解下过装有PSP的包。她联系了那家店，店员说包间里没有找到PSP。池泽春菜大哭着说，丢PSP的前一天刚和朋友交换了随行猫。随后她查找了所有可能丢PSP的地方，没有一点音讯。她说："我在电车里看到有人玩怪物猎人就想起自己的存档，虽然PSP和游戏能重买，但是存档再也回不来了。"如有拾到者请和池泽春菜联系，必有重谢。另外新迷提醒大家，一定要养成经常备份存档的习惯。

ChevronWP7破解组织被官方招安的故事



之前苹果的手机，甚至那些去掉手机功能的随身听都被破解了，如今这事轮到了微软。微软的手机系统Windows Phone 7（WP7）发布没多久，越狱（游戏机叫破解，手机的破解叫越狱）程序ChevronWP7就出现了。可谁也没想到，不久后开发者突然发表声明，宣布停止WP7系统的破解后续开发。原来他们被微软招安了。

ChevronWP7程序的3个开发者说，微软的WP7的开发总监Brandon Watson找到了他们，没有采用威胁恐吓跨省喝茶等手段阻止破解，而是深入浅出的探讨了破解工具和用户体验这些事儿。于是ChevronWP7小组的哥几个感动了，宣布投靠微软，停止破解，并公布源代码。（小资料：WP7手机上市第一天只卖出4万台，不如苹果iPhone4的首发150万和黑莓Torch的首周15万给力。）

■让PSP具有3D功能的插件PSP3D

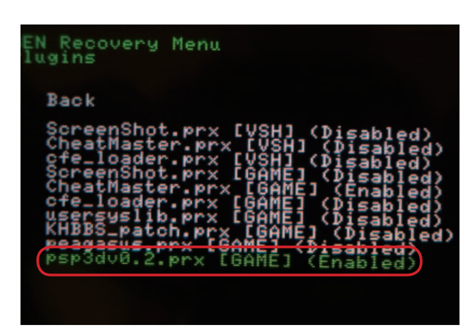
名称	PSP3D Plugin
版本	v0.2
更新日期	2011年1月31日
作者	pspwizard

3DS发售后，PSP玩家更期待NGP了吧？！不过平井一夫老大说了，急着公布NGP是为了夺人眼球，早点向媒体和游戏商曝光以便得到支持。那咱们玩PSP的玩家更要淡定，反正好游戏还有很多，不急不急。

这期我来介绍一个在PSP上玩3D的程序，其实是个插件。不过这个3D可不是3DS的高科技裸眼3D，而是需要戴3D眼镜的红蓝偏色3D。新迷去年11月号的3D眼镜你还没扔吧？感兴趣的话可以拿出来试试。

实现在PSP上玩3D要用这个叫PSP3D的插件，它将PSP游戏直接偏色，能看到3D效果，但是和原生制作的偏色3D效果相差甚远。下面介绍使用方法。

使用方法：
1.复制psp3d.prx到seplugins文件夹
2.激活插件（恢复模式enable）
3.重启PSP
4.运行游戏
5.按音符键使用插件



编辑感受：使用插件后能看到一些3D效果，但是游戏的画面颜色会比较混乱。另外，最严重的一点是，开启3D插件后，游戏速度会突然降低，已经慢到无法正常游戏的速度。所以此程序只是演示性质，也许以后的更新会提高速度，但画面很难达到原生红蓝偏色3D的效果。目前来看更是远没有达到实用程度。



支持游戏
合金装备Solid Ops
合金装备Solid Ops+
星战前线2
小死神
古墓丽影传奇
波斯王子：启示
波斯王子：宿敌之剑
爆冲赛车（GripShift）
瑞奇与叮当

注：这种在没有3D条件下使用偏色硬性处理的3D效果并不真实，颜色失真会比较明显。所以……看看就好，不要真的当回事。



↑没有开启3D插件的正常画面。



↑开启3D插件后需要戴红蓝眼镜观看。

*本文介绍的PSP3D插件可在本期光盘中找到。

关注游戏业界？来听听他们的声音！

业内说 Modern Talking——他们有话要说

TALK 01



“我想应该已经出现了和3DS的‘胜负之争’等话题。不过我一直认为，讨论游戏平台的胜负只是视野狭隘的表现。现在所说的‘娱乐’，说到底电影、电视、游戏全一样。关注3DS赢或者输，然后高兴或伤心，完全变成另一种娱乐。这样一来也就不会有人关注游戏了……不就没有意义了吗？”

——NGP发布会上SCE老大平井一夫谈游戏界“喷子”现象。其实他说的特别在理，不过如果他能给新迷五毛，咱肯定也会去喷3DS的。

TALK 02



“智能手机的有效性最终能够达到专用游戏掌机的80%，人们喜欢智能机，如果一个能够达到80%性能的游戏设备，它可以满足多少人的游戏需求呢？每个人都有这个疑问，但是我也说不清楚。”

——id公司的大神约翰·卡马克认为传统游戏掌机终将被智能手机代替。但是，在目前这个混乱的年代，到底谁统一谁现在还说不好。当然他也说了自己不清楚……新迷认为他说的对，不过新迷也说不清楚。

TALK 03

“我宁愿一个游戏突出一个内容，也比设计的花样特别多，但是都不精来得强。根据今天的技术，玩家希望游戏的内容非常庞大。我觉得这将导致游戏在有限的资源下失去它们的重心，因为他们只追求数量而损失了质量。”

——Capcom的Rey Jimenez说的太对了。为了追求玩法的多样，内容的花哨，而变得平庸不好玩的游戏如今比比皆是。



TALK 04

“NGP不是SCE单独开发的，因为NGP必须得到开发者的支持，所以我们走访了大量游戏公司，和他们进行商量，得到一线开发者的想法和需求。这项工作始于去年春天，也是我回到SCEJ的那段时间。我们收集游戏开发者的意见，这个过程对我们开发NGP是极其重要的，我真的觉得很多开发者都是NGP开发设计的一分子。”



——SCEJ部门老大河野弘说NGP硬件设计来自众多开发者的想法。

固定栏目◆不算新的新闻，道听途说的传闻，硬件破解等等。

汉化生活

最新掌机游戏汉化情报，
讲述汉化者自己的故事
注：资料条内时间为汉化版发布日期

流行之神2（一话汉化版）

●PSP ●2011年2月28日 ●游鱼汉化组



——发布文——

1话的汉化工作，波折重重。不是组内的朋友，可能很难体会。但可以说1话几次横生变故，几近夭折，最后是靠着组员们的坚忍和顽强意志，最终不但完成了，而且质量比以前更为超越。这里要特别感谢jillwen、rayxux、南瓜。我们不仅仅是汉化分工的相互依赖，也是意志精神的相互依赖。不是依靠这份信任和依赖，就难以走到今天。同时，也对功成身退的老虎钱同学予以最高敬意，整个项目都是在他破解和制作工具的基础上完成的，可谓功勋卓著。而我们会继续秉持信念，尽能力极限将这个项目做到最好。

因为各种变故，汉化时间和发布时间均超出预想。外界的各种流言蜚语和攻击，也使组员们遭受了极大的压力。这个看看本论坛前期的一些帖子，就能看得出来，这些帖子都没有删除，而是保留下来，给以后新进的组员，当成教学示范的一部分。我们不在乎你是否一来就是高手，事实上游鱼本身就是个平民组，由一群除了爱好，没有任何经验的人组合而成。大家都是在实践中不断学习和成长。我们只要求，单纯地、干净地做汉化。要有干净单纯的目的，要有成熟平和的心态，要有坚韧不拔的意志，要有团结互助的信任，要对外界给的虚名或诽谤，视若无物。最后，不要因汉化，弄乱自己的生活。如此一来，才能做出对得起自己和战友的作品。而我们都殷切地期盼着，流行之神2的剩余部分能更加体现我们的汉化本意和宗旨。

感谢大家长期以来的支持和关爱，1话的剧情，非常精彩，但也曲折复杂，每个人可能都会得出自己不同的感悟。现在，是大家享受的时间。

（以下注意事项略）

极限脱出：9小时9个人9之门

●NDS ●2011年2月25日 ●ACG汉化组



——发布文——

其实这个游戏已经出来很长时间了，虽然本人很有爱，但是因为种种原因没有在第一时间汉化，直到去年底才由CHUNSOFT专杀的e107完成了破解，之后更是遇到无数艰难困苦，可喜的是最后还是拿下了，很好很强大。虽然999的文字量很大，但为了最大程度地保证质量，这次只用了两个翻译，虽然因此也多花了一点时间，但事后证明也还是值得的。最后感谢润色和美工，以及测试人员，谢谢。

另外，这次汉化版文字与图片都进行了汉化，不过小游戏界面的按钮考虑到各种因素，没有进行修改，还是日文。另外保存时的地名显示有一两处乱码，见到还请见谅。

Elminage：暗之巫女与众神的戒指 REMIX

●NDS ●2011年2月20日 ●聚贤庄汉化组

无发布文

龙珠改：究极武斗传

●NDS ●2011年2月10日 ●Deansammy个人汉化



——发布文——

自从我开贴要求汉化后，dc890很快找到了我，两个从小热爱龙珠的年轻人，走上了汉化之路。其实内容并不难，只是量较大，并且为了保证质量，每句话的翻译都经过思考，力求保留原作的风格。在此，也特别鸣谢Jeffery兄弟，与我并肩作战。由于dc890他明天开学了，因此为了兑现诺言，在他开学前，赶出了这个菜单+章节剧情简介的汉化版，大家可以先行测试，分为繁体和简体满足不同玩家的需求。

目前暂时命名为公测1版，希望有爱的朋友，下载玩过后，多提宝贵意见，可以将意见直接跟帖，或者发至我的巴士空间，我们会收集并在下一版中做的更好！

2版发布前的说明

首先，还是感谢各位对我们汉化的测试1版的支持，先在这里祝大家元宵快乐！关于测试2版，目前我手上道具、招式、操作说明，平均接近90%完成率。但还有很多步骤要做......无奈这周一就开始加班，每天半夜12点回家，实在没时间翻译，因此赶不上测试2版的进度。话说今天我也是9点半才到家的，赚点钱不容易啊......这几天，还是感谢我朋友Jeffery的大力支持，才可以确保汉化没有停滞不前。我们的dc890兄弟 已经蓄势待发了。相信随着周末的到来，我能回到汉化队伍中，继续努力！不好意思，没能赶上元宵节哈。跟大家打个招呼。

超级机战学园

●NDS ●2011年2月3日 ●SOMA汉化组



——发布文——

1.本游戏仅给支持SOMA汉化组的玩家试玩，喜欢谩骂的小崽子们闭上你的臭嘴，玩了就别喷，天朝某些人的劣根性就是爱喷，有意见直接发帖给出意见建议。(关于本次汉化人员名单，以下解释：“罗伊只是进行收尾而已，他的确是退出汉化界了，不过他承诺过 ，只给支持他的人汉化游戏，那些对罗伊汉化的游戏不满的人请别下载！”）

2.本游戏乃民间汉化组汉化，汉化程度不可能媲美官方，所以不要太期待。

3.汉化人员毕竟不是职业的，得不到一点好处，付出的都是自己的业余时间，务必尊重汉化者的劳动成果。

（以下注意事项略）

不可思议的迷宫 风来的西林5 命运塔与命运的骰子

●NDS ●2011年2月2日 ●ACG汉化组



——发布文——

大家好，小侠又和大家见面了。本次ACG汉化组为各位玩家带来的是《风来的西林5 命运塔与命运的

骰子》汉化版。首先是我代表ACG汉化组各位成员向各位玩家拜个年，祝大家在新的一年里，学习工作一帆风顺，帅哥靓妹手到擒来。

在开坑风来5的时候，我们原以为有4代的文本可以省下很多功夫，结果我们发现错了。春软件果然是猥琐到不行，不仅重新编写了装备道具的说明，甚至连怪物说明都是全新的！难道那帮写手真的是被西林的M属性附身了吗？有一点需要说明的是，风来5的名词文本相对风来4做出了一部分的改动。因为在翻译风来4的时候对游戏不是非常了解，所以出现了一些不合适的名词。重新制作的名词表进行了缜密的修改，相信能给各位玩家带来更好的游戏体验。另外，我们并没有翻译假名模式的道具名，这样方便大家查阅日版攻略。

最后是私人想说的一些话。风来5比风来4要容易上手多了，在主线剧情迷宫里只有少数几个迷宫有昼夜变换效果。同时初期能在地底之馆得到强力的通关装备，大大降低了通关的压力。新添加的扫雷迷宫很好玩，但美中不足的是只有3个，有点意犹未尽的感觉。什么？你说有错别字！这是一个谜。

天元突破：红莲之眼

●NDS　●2011年2月2日　●PLAY汉化组



——发布文——

据炎说，这个坑是刚建组时开的，翻译工作是早早就完成了的，只是之后因为种种原因而搁置了下来。直到12月底的时候，炎突然想起了这个坑，就抓了我来填坑。由于对天元这个作品不是很熟悉，所以填坑的过程中遇到了各种困难，尤其是在名词翻译方面，最后依靠了各种google百度来的资料以及重补原著才得以填完这个坑。也许这个全文本汉化版还有诸多不完善之处，诸如名词可能与原著有出入，图片全未处理等，但这是Play汉化组的成员们注入心血的诚意之作。在这里尤其要感谢神哥，没有你就没有这个作品的诞生，其次感谢诸位翻译润色测试们，感谢你们为这个项目所付出的时间与精力。

PS:由于原文文本格式的特殊性，本汉化版本中的诸多对话均未添加标点符号。最后，请允许我代表Play汉化组全体成员祝广大玩家：新春快乐，万事如意。

冒险岛DS

●NDS　●2011年1月29日　●兔友+PLAY汉化组



——发布文——

这个算一波N折么？从开始的Dump ROM 到如今的汉化版发布。说实话，我买DS的最初始目的也就是玩这个游戏。从在网上看到冒险岛DS的试玩视频到游戏正式发售用了4年。我也就默默地等了4年，从NDS一直换到了NDSL。

汉化版总算给弄出来了，我也算有个交代了，感谢大家的关心，感谢各位辛辛苦苦参与汉化的朋友。OK，LET US GO。

死或生 天堂

●PSP　●2011年1月27日　●PSP吧汉化组

无发布文



创世法典

●NDS ●2011年1月24日 ●水蝇个人汉化



——发布文——

理论上来说不会有以前那种玩着玩着死机了......实际上因为我也才测试了一点点所以也不知道......大家有空的话就帮忙测试看看吧。除了WiFi外的文本全部翻了，WiFi因为没翻进去，可能会有缺字现象。以前导出文本的时候出了些问题，有些地方会有一个假名留在译文开头的现象出现，回头统一改掉。还修正了某些地方的说明会死机的情况。

中国娃娃向前冲

●NDS ●2011年1月22日 ●CROSSZTC个人汉化



——发布文——

（节选）对了，这不仅仅是汉化版哦！我整理了原本游戏中没有用到的素材，重新美化制作了游戏界面（比如：标题图）！修正了原本游戏中因为赶工留下的各种小错误（比如迷你游戏的名称，原版明显是覆盖了旧的文字，但却没有修边儿，仔细看才看得出哦）!相比原版，更丰富（比如迷你游戏说明），更实用（加入了人物名称和按键名称），更精美（每一处图片的修改都精确到像素）。配合完美的中文翻译（不光是翻译了字面内容，还根据“PUCCA官方人物介绍”和“实际游戏体验”进行了大幅度的润色），相信一定会给大家带来快乐的游戏体验！CROSSZTC兔年给力汉化！大家一起POWER UP！我也在此给大家拜个早年啦~新年快乐!

佐贺的超级阿嬷DS

●NDS ●2011年1月21日 ●ACG汉化组



——发布文——

这个游戏我们差不多汉化了两年时间，其中的曲折坎坷简直可以写一部小说。遥想当年PLUTO还在的时候，这个坑就已经挖下了。虽然翻译早早地完成，但是之后负责该项目的破解美工因为学业繁忙人间蒸发。再加上那段时间忙于其他项目，因此也暂时被搁置。之后再重新找全球通导出文本，傻哥导出图片，但此游戏的导图似乎是陷入了一个诅咒。所有导这个游戏图片的导图最后都会因各种原因阵亡。因此一拖再拖，最后还是V5的超级阿嬷初代导图（就是最早消失的那个）阿德重新出山，才搞定了那如牛毛一样多的图片。在此期间，翻译换了一批又一批，美工润色也是来了去去了来，负责这个游戏的翻译润色几乎都已经隐退，想来真是沧桑得很。这游戏见证了ACG汉化组这两年的变动和成长，是新老两代人一同努力出来的成果。因此我们选择用这个游戏打响11年的第一炮，继往开来。感谢所有人对ACG汉化组的付出和支持，希望新的一年我们能走得更远。

雷缪奥尔的炼金术师

●NDS ●2011年1月10日 ●扑家汉化组

天文入侵者

●NDS ●2011年1月1日 ●广州六中汉化社

注：由于篇幅所限，后面两个发布文和预览图省略。

固定栏目◆不算新的新闻，道听途说的传闻，硬件破解等等。

紧急策划

首发必入！

玩家谈特别版
大家对3DS的感受

任天堂3DS掌机评测

126个！！！

3DS已公开游戏阵容



2月26日对掌机迷们是个普天同庆的好日子，任天堂NDS的后续掌机3DS发售了！从此掌机历史上又多了一员，对于我们这些热爱掌机的玩家来说，又可以开始新一轮的“攒钱”、“被坑爹（！）”、“彻夜不眠”、“通关”、“高兴”或者“失望”……无论如何，让我们迎接3DS吧，因为新的世代就要开始了。

文/掌机迷编辑和部分玩家



任天堂

编辑部3DS开箱 | 主机部分

首先3DS的包装盒非常大，编辑部的小圆桌顶多摆两个。为什么会这么大？因为里面附带了一个3DS专用的充电底座。这个底座因为要包住3DS，自然比3DS还要大一圈，再加上还要放置充电器，才导致如此大的包装。当然包装里还有各种纸制品，包括说明书、快速上手指南、产品质量保证书、任天堂俱乐部点卡等等。还有一包很重要的东西——AR卡片。

3DS主机性能

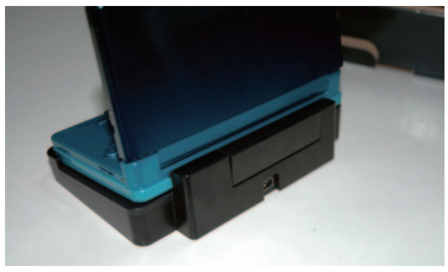
尺寸	长134mm x 宽74mm x 厚21mm（合盖状态）
重量	约226g
上屏	3.53寸宽屏液晶屏 带裸眼3D机能 分辨率800x240（左右眼分别看到400x240分辨率的画面）
下屏	3.02寸液晶屏 带触摸机能 分辨率320x240
摄像头	内部x1/外部x2 30万像素（分辨率最高640x480）
无线通信	2.4GHz 支持多机互联对战 支持Internet（需无线热点，密码规格支持WPA、WPA2） 休眠状态下也支持数据自动传输
游戏操作输入	A/B/X/Y四键、十字键、L/R键、Start/Select键 3D摇杆（360度类比输入） 触摸屏 内置麦克风 摄像头 动作感应器 陀螺仪感应器
其他操作输入	3D效果调节滑块（平滑的调节3D纵深度） HOME键（跳出系统菜单） 无线机能开关 电源键
接口	游戏卡带槽（对应3DS游戏卡和DS游戏卡） SD卡槽 电源接口 充电接口 耳机接口
声音输出	内置2声道立体声扬声器（位于上屏两侧）
触控笔	可伸缩（最长约10cm）
电池	锂电池
游戏卡	3DS专用游戏卡 大小跟DS游戏卡一样 容量最大2GB（最初发售时）



↑3DS的包装很大，竖起来摆像一本厚厚的大辞典那么大。之前即使是DSi LL的包装都没这么大。



↑盒内的全部配置。图中你可能注意不到底座，因为我已经把3DS架在上面了。还有包括AR卡在内的一堆纸制品，和DSi通用的充电器。



↑底座设计成有一定角度，背部可以打开，方便在不取出3DS的情况下换卡带。当然名为充电底座，它还拥有充电接口。

3DS，正式发售！

3DS首发游戏 | 首发游戏封面欣赏 | 美版欧版首发补充



渐变让主机外观效果更加出色

图片中这种颜色的渐变并不是因为光线的效果导致，实机效果就是如此。在光线照射下你还会发现很多银色颗粒点缀其中。

3DS的大小厚度和DSL差不多，重量也接近（3DS：230克，DSL：218克），是很适中的一种设计。

3DS主机部分

主机详解 | 3DS首发游戏 | 首发游戏封面欣赏

主机实际感受

主机的各种数据规格相信大家都很了解了，但是有些内容还是需要拿到实机才能有更好的体会。比如说颜色，从各种照片、效果图中都难以看出3DS的前盖其实是有渐变效果的。水蓝色主机前盖上部颜色较浅，下部较深。而打开之后上屏周围是黑色，下屏周围则是单一的水蓝色，背面的颜色则更浅。黑色主机同样，上盖是从银灰色渐变到黑色。内部都是纯的黑色，而背面则是更亮的银色。

主机背面的各种接口，从左到右分别是充电口、卡带插槽、触控笔插槽和红外线接口。充电口采用的就是DSi的样式，所以原有的DSi充电器可以直接使用。卡带槽规格同NDS系列，为了兼容NDS游戏，这样做自然是必需的。触控笔插槽这一次放在了机器左边，习惯右手持笔的人多少会有些不适应。另外触控笔为了能够插入竖置的插槽，同时又有一定的长度，所以做成了伸缩式，实际使用起来没有什么问题。

打开主机，内部摄像头移动到了上屏上方，而





↑滑杆和十字键非常醒目，HOME键被安排在了最中心的位置。电源键的位置还有待商榷。



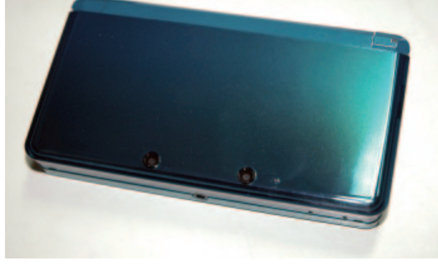
↑相比DSi，3DS的背面的接口多了一个红外线接口。触控笔槽放到了左边，广大习惯用右手的朋友麻烦了。

对应外盖的这个位置正是为了拍摄3D照片而准备的两个外部摄像头。上屏右边就是控制3D景深的滑杆了，开机后会由绿色的LED灯照亮“3D”标示。有意思的是即使将滑杆推至最下完全关闭3D效果，这个“3D绿灯”依然亮着。其实这灯是表示此时的画面是否可以3D的形式来显示。

下屏两边的操作按钮中，任氏掌机首次出现的类比滑块很大很舒服，下方是传统的十字键。两组控制键为了同时摆下，其位置都跟NDS/L/i的十字键位置有些许不同。右边是ABXY键和电源键。电源键的位置NDSL/i的Start键相同，同样需要时间适应。这些按键的手感跟NDSi类似，还是很舒服的。Select、Start以及首次出现的Home键在屏幕的正下方。也许是为了美观，这三个按键没有很明显的突出。

机器左侧，音量调节重新改回了滑杆的形式，下方则是SD卡槽，里面插着标准配置中自带的2G东芝SD卡。右侧是无线Wi-Fi的开关和指示灯。最后，还有位于正前方中央的耳机插孔。

↑底部按照惯例印有标示、文字信息和主机条形码。另外这里的外壳颜色和上盖的颜色不同，显得更鲜亮。



↑上盖最醒目的两个摄像头。说实话这么看起来有点欠缺修饰，外观效果不如DSi。也许下一个版本会改进?

底座

虽然叫做为充电底座，但是方便充电仅仅是其一，最重要的应该是为3DS提供一个更舒服的观看角度。底座不是水平的，而是稍微有些仰角，将3DS摆上去后，以正常的坐姿观看下屏会更加舒适一些。而当以后你使用3DS来看专门的3D电影时，摆在固定的底座上也比拿在手里要好得多。任天堂一直在宣传3DS的3D画面可能对眼睛带来的一些问题，附赠一个底座，然后建议大家在稳定的环境下观看和游戏，无疑也是想防范于未然。



系统

首次开机会要求输入日期、时间、个人信息等资料。3DS正式的系统界面下屏跟DSi类似，将各种选项和应用程序以方块图标的形式显示，可以拨动图标看到更多的内容，每个图标的位置都可以自由的调整。不同的是上方多出了一排快捷按钮：最左边是亮度调节，一共有五个等级，还能开启和关闭省电模式。省电模式是根据游戏画面的明暗来智能调节背光的模式，在游戏画面本身就比较暗的情况，省电效果最佳。第二个是对显示程序图标的行数调节。默认是1行，你也可以调整到最大6行，一次性将所有的图标显示出来。接下来的图标分别是手写记事本、好友列表、官方信息服务、Web浏览器（浏览器暂时还没有开放）。

当你选择一个应用程序的图标时，上屏会显示程序的LOGO画面，比如各种游戏等等。这种画面都是有3D效果的，可惜我们使用普通相机无法将这种效果拍下来。（实际上当打开3D效果时拍摄，相片看上去可能会有重印，所以普通相机拍照的时候还是关掉3D比较好。）

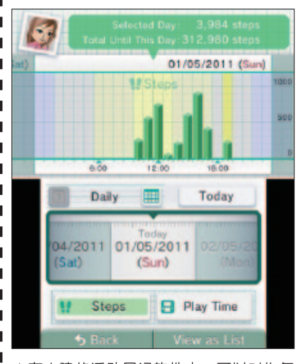




↑“颜射”游戏是对动作感应机能的活用，也预示着今后的3DS游戏可以多么的有趣。要玩这个游戏，就不要害羞自拍哦。

1	亮度调节（共5个等级），省电模式
2	显示程序图标的行数调节（1行至6行）
3	手写记事本
4	好友列表
5	官方信息服务
6	Web浏览器

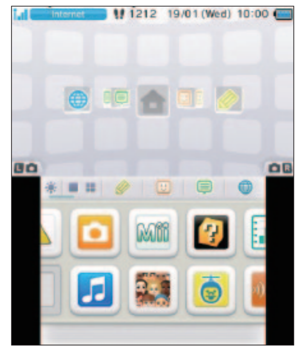
3DS内藏多种软件，活用了各种机能，即使只买主机不买游戏也能玩上好一阵



↑在内建的活动日记软件中，可以对你每天行走的步数进行详细的记录。同时也可以记录下各个软件、游戏的游玩时间。



↑对游戏软件的记录可以详细到总运行时间、运行次数、平均运行时间、第一次和最近一次游戏日期等等，并进行排名。



↑除了活动日记，3DS本身内藏的软件还有6种。另外通过Download Play也可以接受其他3DS发送过来的游戏。

Mii

这个在家用机界非常火的形象终于正式跨越到了掌机上，3DS可以利用内置的软件《Mii工作室》跟Wii一样方便的制作Mii形象。更有趣的是可以利用摄像头给人拍照，然后让系统识别自动做出Mii形象。《擦肩而过Mii广场》则是可以通过网络交换Mii形象的地方，还可以拿这些小人来玩一些迷你游戏。



↑3DS上的Mii形象制作出来后最终效果和Wii版一致，甚至还要好于Wii，这是因为3DS版Mii加入了很多新的五官和其他组件。










↑做好的Mii形象可以转换成二维码，这样不但在3DS之间传播起来更加方便，还有可能在其他设备上读取使用。

内置游戏

主机内自带的AR游戏是利用摄像头捕捉附带的AR卡片上的图案，然后在屏幕上显示出3D的舞台、角色等等内容。一共包含了六种类型的小游戏，包括射箭、高尔夫、钓鱼等等，都比较简单，但很好的演示了AR技术。由于游戏舞台的是完全根据AR卡片的位置走，所以当你拿着3DS主机绕着AR卡转动时，屏幕中的场景也跟着转动。比如高尔夫游戏（虽然打法更像是桌球），当你发现某个角度无法将球打向目标时，就得起身绕着AR卡转圈，调转180度从后面击打球。另外AR卡片中还有很多任天堂游戏的角色，他们也能被识别并在屏幕上呈现出3D的形象，然后你可以给他们摆造型拍照。

另一个内置的游戏《脸部射击》则是利用摄像头拍下脸部特写，然后这张脸就成为游戏中的敌人，而游戏的舞台就是你周围的现实环境。敌人会从四面八方出现，你需要拿着3DS，以自己为中心转圈来寻找并射击敌人。想象一下你以3DS为武器，射击你周围的敌人——《脸部射击》就是这种感觉。



3DS首发游戏

首发游戏介绍 | 首发游戏封面欣赏 | 玩家谈之首发必入

截稿前还没有港版发售的确切消息，只是有传闻说港版将于4月发售，首发游戏未知，也不确定是否有中文游戏。这是日本/北美/欧洲三地的首发游戏阵容。从定价来看，美版最便宜。需要注意的是，3DS有分区限制，不同版本的主机只能玩对应版本的游戏。所以主机破解之前，选择哪个版本的主机需要你自己慎重考虑。

日版首发游戏（2月26日）

游戏名称	售价
任天狗+猫（3个版本）	383元
胜利十一人 3D	463元
超级街头霸王IV 3D版	383元
战国无双：编年史	486元
泡泡龙3D	398元
山脊赛车3D	486元
恐龙大战3D	402元
雷顿教授与奇迹的假面	477元

注：日版游戏定价不同，分为很多种。比如常见的4800日元（约合人民币383元），5800日元（约合人民币463元），还有其他定价，需要查看每个游戏的定价。

欧版首发游戏（3月25日）

游戏名称	售价
飞行俱乐部	自定
任天狗+猫（3个版本）	自定
超级街头霸王IV 3D版	自定
模拟人生3	自定
胜利十一人 3D	自定
乐高星战III：克隆战争	自定
山脊赛车3D	自定
超级猴子球3D	自定
战国无双：编年史	自定
沥青都市3D	自定
幽灵行动：影子战争	自定
分裂细胞3D	自定
雷曼3D	自定

注：欧版游戏定价为零售商自定价格。

美版首发游戏（3月27日）

游戏名称	售价
飞行俱乐部	263元
钢铁机师	263元
超级街头霸王IV 3D版	263元
任天狗+猫 3个版本	263元
山脊赛车3D	263元
战国无双：编年史	263元
模拟人生3	263元
胜利十一人 3D	263元
超级猴子球3D	263元
幽灵行动：影子战争	263元
雷曼3D	263元
沥青都市3D	263元
乐高星战III：克隆战争	263元
泡泡龙3D	263元
麦登NFL 3DS	263元
恐龙大战3D	263元

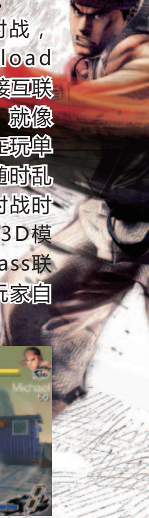
注：美版游戏定价一律39.99美元，约合人民币263元。

Super Street Fighter IV 3D Edition
超级街头霸王IV 3D版

●Capcom ●FTG ●1-2人

移植自同名街机格斗游戏，这也是《超级街霸4》首次出现在掌机上（之前的iPhone版是《街霸4》移植）。3DS版保留了原版的全部35名角色以及各种游戏模式，还专为3DS的3D立体视机能设计了一个3D模式，让你从控制的角色背后以过肩视角来操作，更加凸显立体空间的效果。同时设计有轻松和专业两种模式，轻松模式下可以设定4个连招热键在触摸屏上，通过点击可以直接使出。专业模式下也可以将多按键同时按下的指令编到触摸屏上，这也是为了补偿3DS按键设计对于格斗游戏的不足。游戏还有手办收集的系统，通过游戏获得的手办点数来随机抽取，而3DS独有的Game Coins也可以用来换取手办点数。

游戏支持无线联机对战，支持一卡多机的Download Play，也可通过Wi-Fi连接互联网与全世界的玩家对战。就像街机和家用机版一样，在玩单人模式时，对手也可能随时乱入进来对你进行挑战。对战时双方可以随意选择2D或3D模式。利用3DS的StreetPass联机系统，可以和附近的玩家自动进行模拟的对战。



战国无双 编年史

战国无双 编年史

●Tecmo Koei●ACT●1-4人

光荣为3DS准备的一款《战国无双》系列的完全新作。玩家将以自创武将的身份加入到日本战国的乱世当中，与各个历史名将同时战斗，提升友好度。游戏中会出现各种各样的任务，比如阻止某人前往某处，多少时间内压制某个地区等等。由于战场广大，只有一个人在时间上来不及。所以游戏设计了一场战斗中可以使用4名武将，他们分布在不同的地方，可以根据情况随时切换控制。此外游戏还加入了"士气系统"，一般来说在战斗开始时敌方的士气很高，他们的将领会非常难打。而如果慢慢的消耗敌方的兵力让他们士气下降，其将领的能力也会跟着下降，变得好打了。所以你可以一上去就硬碰硬的跟BOSS拼技术，也可以各个击破，慢慢来。

游戏的画面因为3D立体视的导入，使得战场人物之间的距离感更明显。3DS的Game Coins可以更换成游戏中的钱，StreetPass功能可以和附近的玩家自动进行战斗，还能够互相交换战斗记录和武器。官方今后还会通过网络提供新的游戏剧本下载。



Winning Eleven 3D Soccer

胜利十一人3D

●KONAMI●SPG●1-2人

3DS版的《胜利十一人》球员可以360度自由的跑动、传球、射门。3D立体视的镜头使得其他队员、球门跟你控制的球员之间的距离变得更加容易掌握，传球、射门的感觉更加自然，

临场感有了极大的增强。游戏还包括60个国家队和170个俱乐部队伍可供选择。在大师联赛模式中，你的队伍还可以通过Street Pass的形式自动跟其他人比赛。



とびだす!パズルボブル 3D

泡泡龙3D

●Square Enix ●PUZ ●1-2人

《泡泡龙3D》算是比较传统的《泡泡龙》系列游戏，除了针对3D屏幕做了立体效果之外，并没有用到3DS的其他功能。不过对于一款经典的PUZ游戏来说不需要太多的花样就足以让人沉迷。本作依然是从屏幕下方发射不同颜色的泡泡，与上方相同颜色的泡泡至少三个连接起来就能消除。游戏有多种模式可以选择，在任何场合下都有适合的玩法。



レイトン教授と奇跡の仮面

雷顿教授与奇迹的假面

●Level-5 ●AVG ●1人

作为3DS首发游戏中最卖座的一部，雷顿教授的人气不减当年。这一次人物使用3D建模做成，比2D的人物表现力又要强很多。当然对3D立体视的运用也让游戏画面变得更有意思，调查场景时内容更丰富，对话时人物也跟背景分开，很有层次感。特别的作为系列招牌之一动画过场也有3D立体视的效果，全部连起来可算是3DS上第一部3D动画短片了。故事方面，这一次除了讲述雷顿教授现在的冒险，还会回溯到他17岁高中生时代的故事。甚至还有5种游戏模式穿插其中，相当于各种小游戏。部分谜题还要用到3DS的动态传感器来解。





游戏设置了一个玩家卡片，记录你游戏过程的各种信息。这种代表玩家身份的卡片可以通过StreetPass系统与其他人自动交换，而Game Coins则可以用来购买新的元素来编辑卡片，使之变得更加个性。官方也会从发售之日一年内，每天提供一道新的谜题供玩家下载。惊艳的视觉享受加上丰富的游戏内容，也难怪几天内就突破十万本销量。

Ridge Racer 3D

山脊赛车3D

●NBGI ●RAC ●1–4人

《山脊赛车》是强调速度和甩尾的赛车游戏，3DS版本因为有独有的3D立体视效果，再加上很多的原创赛道和新车，所以可说是一部新作，而非移植作品。游戏最多支持4人对战，但即使是在单人对抗CPU的模式下，也可以对CPU的“个性”进行各种各样的设定，NBGI希望以此来让CPU控制的车辆更加像人的感觉。利用摄像头，还可以将自己的头像拍下来当成标志使用。



コンバット オブ ジャイアント ダイナソー3D

巨怪战斗 恐龙大战3D

●Ubisoft ●ACT ●1–2人

以远古时代地球的主宰恐龙为主角的动作游戏，也许恐龙并不新鲜，但是以3D立体视的形式出现就能达到震撼眼球的目的了。玩家要从4个类别的恐龙之中个选择1只，让它们通过与其他恐龙的对战来锻炼、养成，最终成为强大的恐龙，挑战BOSS级的大恐龙。游戏战斗方式比较简单，还可以使用各种强化道具。这个游戏主要还是看画面，实际玩起来并不是非常有趣，而且口味似乎重了点儿。



Nintendogs + Cats
任天狗+猫

●Nintendo●SLG●1人

作为任氏主机宠物游戏的代表，3DS的《任天狗+猫》也很受人们的关注。先抛开3D立体视效果不说，其画面也比DS版的《任天狗》要好很多。各种人类角色也会以Mii的形象出现在游戏中，比如宠物店员，其他狗主人等等。还有个不同是为了呈现3D立体视效果，游戏的主画面自然是上屏。而当你想抚摸小狗小猫的时候，下屏会出现它们的轮廓提示你应该触摸哪个区域，而不是直接在下屏显示。每个版本的游戏都包含了9种类的小狗和一种小猫，当然通过联机也可以养到其他版本中的小狗和猫。竞赛模式包含三种项目：狗叼飞盘、狗赛跑以及照相，其中照相是要使用AR卡片的。

当你设置游戏进入休眠状态然后带3DS出门时，动态传感器会记录下你行走的步数，然后转变成游戏中遛狗的距离。而且这期间还有可能遇到其他3DS玩家，通过StreetPass跟他们交换狗狗以及主人的资料、照片等等。连这些项目都涉及到了，任天堂要模拟养宠物就模拟全套。





←“银河战狗”？本作和AR卡片互动进行简单的AR任天狗游戏。

首发游戏封面欣赏

首发游戏封面欣赏 I 美版欧版首发补充



超级街头霸王IV 3D版



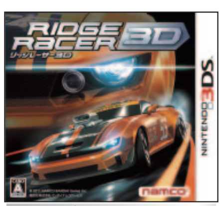
恐龙大战3D



雷顿教授与奇迹的假面



泡泡龙 3D



山脊赛车3D



战国无双：编年史



胜利十一人 3D



任天狗+猫（其他版本略）

美版欧版首发补充

3月美版欧版首发游戏补充介绍 I 3DS已公布游戏阵容

除了日版2月26日的那些首发游戏，还有3月25日的欧版和3月28日的美版首发游戏可以关注一下。也许有你喜欢的美版游戏，到时候美版也是个选择。另外《塞尔达传说 时之笛3D》美版已经公布了发售日期，6月7日！

Pilotwings Resort
飞行俱乐部
●NBGI ●RAC ●1-4人

来到《Wii Sports 度假村》中作为舞台的同一美丽岛屿中，操作和驾驶滑翔机、飞机、喷射背包，来感受三种不同的飞行体验。有了3D立体视画面的助阵，相信会比一般飞行游戏更有临场感。玩之前确保你不会晕机哦。



Steel Diver
钢铁机师
●Nintendo ●ACT ●1-2人

3D立体视加上三种截然不同的模式让游戏变得十分有趣。潜水艇模式下很像是在水族箱里进行的潜艇战斗。潜望镜模式则是更加身临其境的驾驶潜艇，通过动作感应来模拟潜望镜的转动。海战模式则是多人联机的战略游戏。



The Sims 3
模拟人生3
●EA ●SLG ●1人

模拟游戏界的老大也进军3DS了，你将控制属于自己的角色，在游戏中自由自在的享受生活。除了画面将与众不同之外，3DS版还可以利用摄像头将真人的脸拍下来，然后作为游戏中角色脸部的贴图。



Super Monkey Ball 3D
超级猴子球3D
●SEGA ●ACT ●1-8人

游戏包含三种模式：传统的在各种奇特的场地上滚动猴子球走向目标的猴子球模式；最多8人参与的赛车模式；最多4人对战的大乱斗模式。这三种完全不同玩法的模式，就像是一次性买了三款游戏，内容相当丰富。



Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars
幽灵行动 影子战争
●Ubisoft ●SRPG ●1人

本作是结合《幽灵行动》的近未来战争要素和SRPG玩法的回合制游戏。游戏将利用37个任务来讲述故事，游戏时间可达到35小时以上。此外还有20个特别设计的关卡供挑战，还有只用一台3DS就能进行的多人模式。



Rayman 3D
雷曼3D
●Ubisoft ●ACT ●1人

移植至1999年发售的在欧美有着相当高人气的平台动作游戏《雷曼2》。正如当年《雷曼2》是系列首次进军3D领域一样，《雷曼3D》也将是这个系列首次进入3D立体视领域。虽是移植作品，但在操作、难度等方面会有大的改进。



Asphalt 3D
沥青都市3D
●Gameloft ●RAC ●1–4人

速度感极强的赛车游戏，游戏将以《沥青都市6》为原型进行移植，也加入了一些5代的赛道。在车库模式中，你还可以通过移动3DS主机本身，触发动态感应器，从而从各个角度观赏你的跑车。



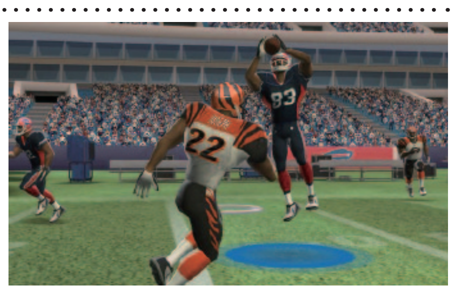
LEGO Star Wars Ⅲ The Clone Wars 3D
乐高星战III 克隆人的战争
●LucasArts ●ACT ●1人

《乐高星战》系列的新作顺理成章的在3DS上开发，依然将以乐高积木组成的方形角色来演绎以动画版《星球大战 克隆人的战争》为蓝本的故事，还将包含乐高系列游戏特有的幽默台词。游戏操作简单，共有10个关卡。



Madden NFL 3DS
麦登NFL 3DS
●EA ●SPG ●1–2人

EA的体育类游戏帝国最先踏入3DS领域的就是这款美式橄榄球游戏。借着EA丰富的橄榄球游戏开发经验和3DS强大的能力，玩家将有更为真实更为自由的体验。你可以选择正式比赛，也可以玩5vs5的快节奏模式。



3DS已公布游戏阵容

目前3DS已公布游戏全列表 | 玩家谈之首发必入!

游戏译名	游戏原名	发售日期	厂商	发售地区
皇牌空战（暂名）	Ace Combat 3D (working title)	未定	Namco Bandai Games	日本
动物之森（暂名）	Animal Crossing (working title)	未定	Nintendo	日本, 美国, 欧洲
动物度假村（暂名）	Animal Resort (working title)	2011春	velous Entertainment (日本) Ubisoft (美国)	日本, 美国
沥青都市3D	Asphalt 3D	2011.3.25 (欧洲)	Gameloft (美国, 欧洲) Konami (日本)	美国, 欧洲, 日本
刺客信条 失落遗产	Assassin's Creed: Lost Legacy	未定	Ubisoft	未定
爆丸战士（暂译）	Bakugan: Rise of the Resistance	2011春	Activision	美国
	Bikkuriman Kanjuku Haoh: Sanmi Douran Sensouki	2011春	Nippon Ichi Software	日本
苍翼默示录：连续变换2	BlazBlue: Continuum Shift II	2011.3.11	Arc System Works	日本
吸血莱恩3D	BloodRayne: The Shroud	未定	Majesco Entertainment	未定
炸弹人3DS	Bomberman 3DS	2011	Hudson Soft	日本, 美国
邦克（暂名）	Bonk (working title)	未定	Hudson Soft	日本
泡泡龙3D	Bust-a-Move Universe	2011.2.26（日本） 2011.4.22(欧洲)	Square Enix	日本, 美国
卡通网络大乱斗	Cartoon Network Punch Time Explosion	未定	Crave	未定
洞穴物语	Cave Story 3DS	未定	Nippon Ichi Software	美国
陆行鸟赛车3D（暂名）	Chocobo Racing 3D (working title)	未定	Square Enix	日本
英雄班级 3Dx3D（暂译）	Class of Heroes 3Dx3D	未定	Acquire	日本
巨怪的战斗 恐龙3D	Combat of Giants: Dinosaurs 3D	2011.2.26（日本） 2011.3.31(欧洲)	Ubisoft	美国, 欧洲, 日本
导管3DS	The Conduit 3DS	未定	Sega	美国
魂斗罗（暂名）	Contra (working title)	未定	Konami	未定
压缩空间3D	Crush 3D	2011	Sega	美国
立方忍者	Cubic Ninja	2011春	AQ Interactive (日本) Ubisoft (美国)	日本, 美国
	de Blob: The Underground	未定	THQ	未定
死或生 维度	Dead or Alive: Dimensions	2011.3	Tecmo Koei	日本, 美国, 欧洲
十项全能 极限	Deca Sports Extreme	2011春	Hudson Soft	日本, 美国
罗特博士与被遗忘的骑士	Doctor Lautrec and the Forgotten Knights	2011	Konami	日本, 美国
唐老鸭3D	Donald Duck 3D	2011	Ubisoft	美国, 欧洲
勇者斗恶龙（暂名）	Dragon Quest (working title)	未定	Square Enix	日本
梦境触发（暂译）	Dream Trigger 3D	未定	D3 Publisher	未定
龙珠（暂名）	Dragon Ball (working title)	未定	Namco Bandai Games	日本
车手 变节者	Driver: Renegade	2011春	Ubisoft	美国, 欧洲, 日本
双笔运动	Dual Pen Sports	2011	Namco Bandai Games	日本, 美国
三国无双（暂名）	Dynasty Warriors (working title)	2011	Tecmo Koei	日本
地球百科	Earthpedia	2011夏	Gakken	日本
	EST	2011	D3 Publisher	日本
永恒的伊甸	Eternal Eden	未定	未定	未定
世界树迷宫（暂名）	Etrian Odyssey (working title)	未定	Atlus	日本
FIFA足球（暂名）	FIFA Soccer (working title)	未定	Electronic Arts	欧洲, 未定
脸部赛车手	Face Racers: Photo Finish	未定	Majesco Entertainment	未定
幻想生活	Fantasy Life	2011	Level-5	日本
最终幻想（暂名）	Final Fantasy (working title)	未定	Square Enix	日本
钓鱼3D	Fishing 3D	2011春	D3 Publisher	日本
钓鱼（暂译）	Fish On	2011春	ASCII Media Works (日本) Majesco (美国)	日本, 美国
青蛙过河（暂名）	Frogger (working title)	未定	Konami	未定
绿灯侠 猎人的崛起	Green Lantern: Rise of the Manhunters	未定	Warner Bros.	美国
高达 3D战斗	Gundam: The 3D Battle	2011.3.24	Namco Bandai Games	日本
薄樱鬼3D（暂名）	Hakuōki 3D (working title)	2011	Idea Factory	日本
牧场物语3D（暂名）	Harvest Moon 3D (working title)	未定	velous Entertainment	日本
詹姆斯诺利的好莱坞犯罪	James Noir's Hollywood Crimes	未定	Ubisoft	未定
宝石宠物3D	Jewel Pet 3D	未定	MTO	日本

游戏译名	游戏原名	发售日期	厂商	发售地区
可爱小狗3D	Kawaii Koinu 3D	未定	MTO	日本
羽（暂名）	Karous (working title)	2011	Milestone	日本
新光神话 帕鲁狄娜之镜	Kid Icarus: Uprising	2011夏	Nintendo	日本, 美国, 欧洲
王国之心3D	Kingdom Hearts: Dream Drop Distance.	未定	Square Enix	日本, 美国
穿越迷路（暂名）	Kororinpa (working title)	2011	Hudson Soft	日本
功夫熊猫	Kung Fu Panda: The Kaboom of Doom	未定	THQ	未定
夜店女招待	Kyabajoppi for Nintendo 3DS	2011	Level-5	日本
雷顿教授 VS 逆转裁判	Layton-kyōju VS Gyakuten Saiban	未定	Level-5	日本
塞尔达传说 时之笛3D	The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D	2011.6	Nintendo	日本, 美国, 欧洲,
乐高星球大战3 克隆人的战争	Lego Star Wars III: The Clone Wars	2011.3.25（欧洲 2011.3.27(美国)	LucasArts	美国, 欧洲
乐高加勒比海盗	Lego Pirates of the Caribbean: The Video Game	2011.5 (欧洲) 2011.5 (美国)	Disney Interactive	美国, 欧洲
莉卡娃娃	Licca-chan	未定	Takara Tomy	日本
狮子的荣耀 塞伦盖蒂大冒险	Lion's Pride: Adventures on the Serengeti	未定	Majesco Entertainment	未定
麦登NFL 3DS	Madden NFL 3DS	2011.3.27	Electronic Arts	美国
玛莎 斯图尔特	Martha Stewart	未定	Majesco Entertainment	未定
马里奥赛车3DS	Mario Kart 3DS	2011	Nintendo	日本, 美国, 欧洲
超级英雄小队 无限挑战	Marvel Super Hero Squad: The Infinity Gauntlet	未定	THQ	未定
徽章机器人3D（暂名）	Medabots 3D (working title)	未定	Rocket Company	日本
洛克人DASH 3	Mega Man Legends 3	未定	Capcom	日本
合金装备索利德 食蛇者3D	Metal Gear Solid: Snake Eater 3D	2011	Konami	日本
更多眼之右脑锻炼 速读术3	Motto Me de Unou o Kitaeru: Sokudoku Jutsu 3	2011春	Milestone	日本
火影忍者计划（暂名）	Naruto Shippuden Action Project (working title)	2011	Takara Tomy	日本
新超级马里奥兄弟（暂名）	New Super Mario Bros. (working title)	未定	Nintendo	未定
忍者龙剑传（暂名）	Ninja Gaiden (working title)	未定	Tecmo Koei	日本
尼古拉的铅笔谜题	Nikoli's Pencil Puzzle	2011	Hudson Soft	日本, 美国
任天狗+猫	Nintendogs + Cats	2011.3.25（欧洲) 2011.3.27 (美国)	Nintendo	日本, 美国, 欧洲
欧米茄5（暂名）	Omega Five (working title)	未定	Hudson Soft	日本
One Piece 终极巡航SP	One Piece: Unlimited Cruise SP	2011春	Namco Bandai Games	日本
吃豆人和小蜜蜂	Pac-Man & Galaga Dimensions	2011.6.25 (欧洲)	Namco Bandai Games	日本,欧洲,US
纸片马里奥（暂名）	Paper Mario (working title)	未定	Nintendo	日本, 美国, 欧洲
马达加斯加企鹅	The Penguins of Madagascar	未定	THQ	未定
宠物丧尸3D	Pet Zombies in 3D	2011.6	Majesco	日本, 美国, 欧洲
飞行俱乐部	Pilotwings Resort	2011.3.25（欧洲) 2011.3.27 (美国)	Nintendo	日本, 美国, 欧洲
胜利十一人3DS	Pro Evolution Soccer 3DS	2011.3.25（欧洲) 2011.3.27 (美国)	Konami	日本, 美国, 欧洲
雷顿教授与神奇面具	Professor Layton and the Mask of Miracle	2011	Level-5	日本, 欧洲, 美国
爱相随计划（暂名）	Project LovePlus (working title)	2011	Konami	日本
职业家庭棒球2011	Pro Yakyuu Famista 2011	2011	Namco Bandai Games	日本
职业棒球之魂2011	Pro Yakyuu Spirits 2011	2011	Konami	日本
	Puchi Lemon Idol Debut	2011夏	Culture Brain	日本
穿靴子的猫	Puss In Boots	未定	THQ	未定
疯狂兔子 时间旅行3D	Rabbids: Travel in Time 3D	2011.3.31 (欧洲)	Ubisoft	美国, 欧洲, 日本
雷曼3D	Rayman 3D	2011.3.25（欧洲), 2011.3.27 (美国)	Ubisoft	美国, 欧洲
生化危机 启示录	Resident Evil: Revelations	2011	Capcom	日本, 美国
生化危机 雇佣兵3D	Resident Evil: The Mercenaries 3D	2011.7 (美国)	Capcom	日本, 美国, 欧洲
山脊赛车3D	Ridge Racer 3D	2011.3.25（欧洲) 2011.3.30 (美国)	Namco Bandai Games	日本, 美国, 欧洲
天空机士罗迪亚	Rodea the Sky Soldier	2011	Kadowkawa Shoten	日本
秘宝赛车3DS（暂名）	Runabout for Nintendo 3DS (working title)	2011	Rocket Company	日本
战国无双 编年史	Samurai Warriors: Chronicles	2011.3.25（欧洲) 2011.3.27 (美国)	Tecmo Koei	日本, 美国, 欧洲
黑道圣徒	Saints Row: Drive-By	未定	THQ	未定
上海3D方块	Shanghai 3D Cube	2011	Sunsoft	日本
真女神转生（暂名）	Shin Megami Tensei (working title)	未定	Atlus	日本
女神异闻录（暂名）	Shin Megami Tensei: Persona (working title)	未定	Atlus	日本
恶魔幸存者 超载	Shin Megami Tensei: Devil Survivor Overclocked	未定	Atlus	日本, 美国
死神鬼	Shingami Oni	2011秋	Digital Works Entertainment	日本
模拟人生3	The Sims 3	2011.3.25 (欧洲)	Electronic Arts	美国, 欧洲, 日本
刺猬索尼克（暂名）	Sonic the Hedgehog (working title)	未定	Sega	日本
海绵宝宝	SpongeBob SquigglePants	2011.4	THQ	美国
星际火狐64 3D	Star Fox 64 3D	2011	Nintendo	日本, 美国, 欧洲
钢铁驾驶者	Steel Diver	2011.3	Nintendo	日本, 美国, 欧洲

游戏译名	游戏原名	发售日期	厂商	发售地区
超级黑巴斯3D 钓鱼之魂	Super Black Bass 3D: Fishing Soul	2011	Starfish SD	日本
超级马里奥兄弟3DS	Super Mario Bros. 3DS	未定	Nintendo	未定
超级猴子球3D	Super Monkey Ball 3D	2011.3.25（欧洲） 2011.3.27 (美国)	Sega	日本, 美国, 欧洲
超级机器人大战（暂名）	Super Robot Wars (working title)	未定	Namco Bandai Games	日本
超级街霸4 3D版	Super Street Fighter IV 3D Edition	2011.3.25（欧洲） 2011.3.27 (美国)	Capcom	日本, 美国, 欧洲
深渊传说	Tales of the Abyss	2011春	Namco Bandai Games	日本
坦克大战3（暂名）	Tank Beat 3 (working title)	2011春	Milestone	日本
俄罗斯方块 轴心	Tetris Axis	2011夏	Hudson Soft	日本
托尔 雷神	THOR: God of Thunder	未定	Sega	美国
时间旅行者	Time Travelers	未定	Level-5	日本
幽灵小队影子战争	Tom Clancy’s Ghost Recon: Shadow Wars	2011.3.25 (欧洲)	Ubisoft	美国, 欧洲, 日本
分裂细胞3D	Tom Clancy's Splinter Cell 3D	2011.3.25 (欧洲)	Ubisoft	美国, 欧洲, 日本
变形金刚 月黑之时	Transformers: Dark of the Moon	2011.6.14 (欧洲)	Activision	未定
病毒射手XX	Virus Shooter XX	2011.3	Dorart	日本
仙境游乐园	WonderWorld Amusement Park	未定	Majesco Entertainment	未定
游戏王（暂名）	Yu-Gi-Oh! (working title)	未定	Konami	未定

玩家谈：首发必入！

玩家谈特别版之首发必入！ | 初期购机Q&A

3DS终于发售了，掌机迷们又多了一个新玩具。这次我朝比较强，大家早于日本上市就买到了主机。对于普遍认为不给力的首发游戏阵容，还有裸眼3D到底怎么样，不如听听大家的声音。



个人资料

网名：决绝
年龄：28岁
职业：策划师
所在城市：福建省厦门市

续04年的NDS发售，任天堂的此次新主机已经让我等待了太长太长的时间，2011年2月25日，托关系弄了一台首发后，有不少的话想对玩家说，就让我慢慢道来。

首先，任天堂还是延续了之前的风格，从不拿画面和硬件做噱头，和当初Wii发售时的体感技术一样，这次3DS所带来的裸眼3D，再次走在了游戏业同行的前列。

画面上我想说明的是，以山脊赛车为例，在不开3D的情况下，和PSP首发的山脊赛车差不多，并没有想象的产生很大的飞跃。但是，需要注意的一点是，3DS的噱头：裸眼3D。在这个功能开启以后，直接将我们带入了一个完全不一样的游戏世界。更多的模型细节，更鲜艳的色彩，还有身临其境的代入感，这些是我之前在任何游戏机上都没有体验过的。

机器入手到现在，也过了48小时了，除了忙着写评测以外，我尽量挤出了更多的时间来体验3DS给我们带来的新特效。总的来说，我还是非常满意的，在这个众多厂商混战的年代，我希望看到的是游戏内容和游戏方式上所带来的创新，而非单纯的比拼硬件能力和游戏画面。这样所带来的副作用我想大家也很明白，高成本开发费，更长的开发时间，以及一条路走到死的运作模式。

感谢任天堂，从我的孩童时代就给我带来了各式各样的欢乐，这次3DS的面世，再次给我带来了一份久违的感动。

最后的最后，我想说的是，评测照片、视频都是浮云，实际操作最为给力！祝：游戏业共同发展，任天堂越来越好！



个人资料
网名：NintendoWii
年龄：24
职业：网站编辑
所在城市：广州

作为一位任天堂游戏爱好者，3DS的发售对于我来说是非常重要的日子。早前主机刚公布的时候就曾经试过使用红蓝眼镜去感受3D立体效果是怎样的，也看过3D版《阿凡达》，觉得非常不错，不过毕竟要戴眼镜，确实很麻烦。这次的3DS使用了裸眼3D技术，拿到手的时候整个人都惊呆了，完全不用戴眼镜就能感受到3D带来的视觉冲击！仿佛到了未来的时代。对于这台主机，我想给各位一些建议，比如刚入手的时候，3D的调节最好根据自己的视力情况去选择，不要盲目去追求最高的3D效果，3DS也并非就一定要开启3D，如果觉得不适合，就使用2D模式玩，画面效果甚至更好。另外，之前如果买过iQue DSi的朋友，可以直接拿主机的AC电源给3DS使用，完全兼容。主机到手之后，如果你想保持Wi-Fi一直开启，那么从现在开始就要养成一个习惯，闲置的时候记得放到充电台，因为Wi-Fi开启是很耗电的，所以将主机放到充电台而不是收纳包，才能让续航更加持久。以上就是目前入手之后给大家的几点建议，希望能够对大家有所帮助。



个人资料
网名：缘来是你
年龄：27
职业：平面设计
所在城市：无锡（宜兴）

2011年2月25日下午3点半，在顺丰网点终于等来了心仪已久的3DS~激动啊~兴奋啊~（以下省去N多感叹词）。立马抱起包裹打的回家一顿狂撕狂扯包裹的塑料袋，终于看到蓝色3DS的尊容。摸了又摸看了又看，下来要说的是机机器外形摸上去很光滑，上盖的颜色有个渐变色的过渡，而且还有很多颗粒很漂亮。打开之后按键按上去都很舒服，就是下面屏幕3个按键手感不太好，LR键也很顺手。摇杆比预想的要好很多。但是不能用力的使用摇杆，不然会有明显的阻力影响手感，总之就是不要太大力去推摇杆就是了。还有一个小问题就是盖子合上之后再打开，在上屏幕的两边缘会有一道小小的印子，其实就是下屏幕边缘凸起的塑料碰到上屏幕留下的痕迹，这样导致我不得不去买贴膜保护好了，因为时间一长肯定擦不掉的。

好了，接下来说说游戏的感觉。首先是《山脊赛车3D》，插上卡之后进入游戏推上3D滑竿，终于看到了游戏画面，让我感叹的是这画面犹如水晶般的通透清澈，游戏的临场感十足，然后又关闭了3D回到2D的画面，只有4个字，索然无味。画面好像变差了，估计是错觉。还是回到3D慢慢爽。

任天狗第一眼看上去，哇~~好逼真~~~~的毛！~牙败~~~猫猫超卡哇伊！~ 不多说了，后面细细体会，这游戏绝对是MM杀手啊。

最后要说的是3D的画面对于眼睛的疲劳度和接受能力真的是要看人的，不是所有人都头晕，恰恰相反我一点感觉都没，就像看2D的画面这么轻松。所以网上的那些言论不一定就是正确的。上屏和下屏的眼睛切换来看也没有重新转换的过程，很自然的看到了3D画面，我甚至闭上眼睛然后再睁开看上屏，3D效果立马就有了。至于头和屏幕角度的问题确实蛮刁钻的，偏离5度就只能看到残影了，然后眼睛超累……

（无锡3DS交流群：140822346）



个人资料
姓名：李金鸣
年龄：28
职业：建筑师
所在城市：郑州

其实最近一直在纠结到底买不买3DS，想要它的原因是因为它有裸眼3D这种和以前游戏截然不同的体验，不买是因为首发没有喜欢的游戏，和最近淘宝上炒的离谱的价格。其实还是非常想要首发的，但想想快递发货途中的等待，决定放弃。直到2月25日看到网上已经偷跑了，实在是羡慕嫉妒恨啊，就去问附近的电玩店什么时间到货，没想到26日就能到，马上付定金等货。

26日晚上下班就接到店家电话，说已经到货，开车一路飞奔赶到店里，已经很久没这么激动了，可是只有主机没有游戏，而且只有我订的那台蓝色的，其他的卖家已经发给下游的经销商了。这次到货只有十台，我是最后一台，看来我还是很幸运的。

体验感受：

机器的外壳就像汽车的金属漆一样，在阳光下非常漂亮，就是摸多了会留下很多指纹。

摇杆手感不错，比PSP的移动范围要大，就是米黄色的感觉容易脏。按键的质感比NDSi要好的多。新增的HOME键可以在程序中直接回到桌面，Power键改到了右下方，减少了误按的几率。

SD卡槽在机器左侧，任天堂这次比较厚道的送了我们2G的卡。

充电槽仍然在机器的上方，当然日版的充电器是110V的，要么买个转接口，要么直接用神游DSi的充电器，都是4.6V的，直接就能充。



接下来就是整个机器的重点，3D屏。这个屏幕打开3D会发现就好像透过鱼缸去看鱼，景深非常明显，3D效果还是很容易看到了，只要在屏幕的正前方，是一定可以看到了。但是看久了眼睛会失神，建议大家还是看一会儿休息一会儿吧。

试玩了一会儿AR卡片游戏，效果很好，就像打开问号卡和龙战斗的时候，这种互动的方式很奇特，可以通过移动自己的位置来躲避龙的攻击，也可以绕着龙打，3D屏带来的是种很奇妙的感受。

个人最期待的游戏还是合金装备噬蛇者，希望3D版的合金装备能给我们带来不同的游戏体验。



个人资料
姓名：郑陈鸣 （AKIRA）
年龄：21
职业：在校大二学生
所在地：福建福州

自从去年3DS一公布，我就十分期待了，说我是任饭也可以，毕竟从小是玩老任出的机子玩大的。如今也大二了，时间过得快啊，还记得当初NDS发布时的激情，如今后继机终于来了咋能不支持呢？左等右等盼着发售日早点到来，没想到咱天朝就是好，还没到发售日就有现货了，本人就于24号购入了台蓝色的3DS，顺便买了两款游戏，分别是街霸和任天狗+猫。主机外观很不错，很喜欢，只是似乎厚了点，希望下次新机型能改善。主打的3D效果很棒，两款游戏都体现出3D效果，有人说看久了会头晕，本人玩了几个小时，都没感觉不适，看起来还是因人而异吧。附带的AR卡片很不错，很好玩，有种玩游戏王的感觉哦。说了这么多，总而言之3DS很不错，3D效果没话说。值得各位玩家拥有。

初期购机Q&A

想买首发？或者等一下？ | 配件周边

　　虽然在日本26日才开始正式发售3DS，但是国内的零售商已经通过其他渠道在24号前后拿到了机器，并先行开卖了。对于国内的玩家来说，能超前享受几天也是不错的，当然这也意味着你要花更多的钱（24日开卖的第一批机器销售商零售价基本在2900-3000之间，而第二批机器价格下降了近500）。大家在看到这期杂志的时候，价格应该已经趋于稳定了。3DS的性能以及首发和近期上市的游戏我们也都做了大量的介绍。但或许在决定购买3DS前你还有很多其他的问题想要了解……

到底要花多少钱？

　　现在市面上的主机价格都在2300左右。但是光买主机是没多大意义的，还需要买游戏。根据日本定价，首发游戏中的三款《任天狗+猫》以及《超级街霸4》是最便宜的4800日元，相当于383元人民币，目前内地的售价也是差不多这个价格，其他的游戏价格更高。还有屏幕保护膜也需要单独购买，目前国产的山寨牌子还很少见，所以要买的话只能选择日本原装的牌子。有名的HORI、CYBER之类的膜都需要80元左右。虽然屏幕保护膜并不是必需品，但是对于有触摸屏的3DS来说，还是贴一个膜比较合适。这样算下来，想要马上购入3DS，需要花费2300+383+80=2763元左右。欧洲版本价格最高，不建议选择。

美版和日版的区别？

　　最显而易见的区别，在于美版发售时间是3月27日，比日版晚了整整一个月。如果你有钱又是任天堂高烧友，当然要选择买日版。如果你不在乎这30天的差距，不妨等等美版。美版的官方售价是249.99美元，比日版要便宜近50美元，也就是300多人民币。美版的18款首发游戏售价统一的都是39.99美元，这又要比日版的游戏便宜至少120元人民币。所以理论上买美版机器所需花费要比买日版机器节省400元以上，这又可以多买一款游戏了。

　　请注意这里还有一个重要的问题，就是3DS游戏分区。日版主机只能玩日版游戏，美版主机只能玩美版游戏。一般意义上的游戏大作一般都会在两地发售，但是在发售日上有可能相差甚远。而有些小众游戏或许根本不会在其他地区发售。也许在不远的将来，烧录卡可以解决区域限制的问题，但目前还没有定论，所以最好还是根据自己的喜好和语言能力来选择。

神游3DS啥时候出？

　　请看下图，至于具体的时间，神游并未给出明确的答复。

岩田聪说中国以及亚洲其他地区的3DS主机考虑在4月以后发售。亚洲其他地区3DS主机当然是在4月以后了。

1月11日 08:41　来自UC浏览器　　转发(13) | 收藏 | 评论(13)

什么时候破解？

　　NDS时代留下了大量的烧录卡，这些卡可不可以在3DS上用呢？答案是可以！因为3DS可以玩NDS游戏，也就是所谓的向下兼容。各大烧录卡都在陆续更新固件，比如SC、M3等烧录卡厂商已经放出了更新程序和新的内核，支持在3DS上玩NDS游戏。而3DS破解还没有消息，游戏也没有提取出来。如果对3DS首发游戏没什么兴趣，可以暂时玩NDS游戏，也是个不错的选择。



3DS配件周边篇

目前已公布的3DS配件

掌机配件种类不少，其实最常用的是贴膜和收纳包，其他一些基本都是可有可无的东西。本期介绍日本Keysfactory公司的配件，一个叫做irodori的系列产品。这些产品好看，并且价格不算贵。



3DS保护硬壳

颜色：10种
价格：1000日元（约合人民币80元）

给3DS提供贴身保护的硬壳，当然还有另一个用处——让主机变色。





3DS卡带盒6

颜色：8种
价格：500日元（约合40元）

一个长条形状的盒子，可以放置两张SD卡和一张3DS游戏卡。目的是更好的保护这些卡，而且使用时容易查找。当然，一定要避免丢失，否则损失可就大了。





3DS卡带盒12

颜色：8种
价格：650日元（约合52元）

这是上一个盒子的“加强版本”。一个盒子可以装三张3DS游戏卡，3张SD卡。装得多体积就大一些，自然价格也稍微贵一些。如果你的卡带多，用这个盒子肯定更爽。

3DS触控笔

颜色：8种
价格：550日元（约合人民币44元）

3DS主机只附带了一根触控笔，一不小心弄丢的话就麻烦了。对于自认特别马虎的人来说，再配一根触控笔就是明智的选择。这款触控笔除了完全按照任天堂的标准制作之外，还配备了一根伸缩式的笔绳，挂在主机上就很难再掉了。



3DS屏幕清洁布

颜色：5种
价格：380日元（约合人民币30元）

这款屏幕清洁布除了使用超细纤维制成之外，还有一个特色就是其尺寸。61毫米宽、46毫米高的尺寸，跟3DS的触摸屏一般大小。关机前擦完屏幕可以直接把这块布放在触摸屏上，然后合上盖。这种尺寸还和一般的卡片差不多，平时收纳可以不用折叠，方便的放在大部分包包内。另外其锁边的制作工艺，使得屏幕角落里都可以擦拭到。





3DS收纳袋

颜色：10种
价格：850日元（约合人民币68元）

造型和使用都非常简单的尼龙小袋，在尼龙层中间包裹着的是一层叫做氯丁橡胶的合成橡胶，这种材料也是制作潜水服的原料，可见是相当柔软的。需要收纳3DS时直接往里一塞，然后收紧袋口就行了，然后放哪都不用担心主机被划伤，非常方便。如果你给主机再套一层其他的保护壳，一样可以放进这款收纳袋。

3DS 3D合成纤维软包

颜色：10种
价格：1000日元（约合人民币80元）

很实用的软包，除了最大空间放置3DS主机之外，外部的网兜也能放很多小杂物。







3DS屏幕保护膜

价格：580日元（约合人民币46元）

这款屏幕保护膜的特色有两点：一个是上屏不光屏幕部分，而是包括屏幕外围的整体都在贴膜的保护之下，这样的目的在于防止黑色的部分留下指纹。第二个特点是贴下屏的时候可以以十字键的位置来确定贴膜的位置，非常贴心的设计。

这个可不是Keysfactory的产品了，而是一家名叫DatelJapan公司的东西。实不实用暂且不议，感觉还是比较有趣。

3DS手柄握把

厂商：DatelJapan
价格：980日元（约合78元）
颜色：黑色、蓝色

从这款握把的背部造型来看，其手感应该跟家用机手柄中手感最好的XBOX360手柄差不多。装上它就将你的3DS转眼变成一个大手柄了。这样的设计旨在加强手握主机时的稳定性，不论是对游戏操作，还是对观看3D画面的所需要的稳定环境都会有一定的帮助。当然实际效果还是要用了才知道。



←握把的设计无疑比3DS本身更符合人体工程学的原理。让你在有效稳定主机的同时手腕也更舒适。

→对于操作十分激烈的游戏来说，这握把无疑是玩家的福音。



←握把背部还装了一个伸缩卡带盒，将其打开后又可以变成一个支架，一举两得。真是充分利用空间的聪明设计。


“未来在你手中！”
NGP特别专题
PlayStation发布会详解
NGP性能分析
支持NGP公司列表
NGP游戏什么样
日本制作人的看法
KILLZONE
HOT SHOTS GOLF NEXT
RESISTANCE
Little Deviants
Uncharted

SCE的重心“NGP”

平井一夫社长访谈



SCE公司董事长兼集团CEO 平井一夫

1月27日，按照我朝的习俗，新年来了，大家该放假了。这一天对掌机迷们来说，还有一个重要的事情——索尼电脑娱乐公司（SCE）召开“PlayStation Meeting 2011”主题发布会。在发布会上SCE不出意外的公布了新一代掌机“Next Generation Portable”（代号NGP），以及被称为PlayStation平台拓展计划的“PlayStation Suite”（PSS）。估计这事大家都知道了吧。不过SCE的这些举动究竟有什么意义呢？我们将SCE公司社长平井一夫在圆桌会议上的回答内容，以及笔者的提问内容和自述结合起来，就NGP和PSS的详细内容以及方向性进行介绍。

“极致的代入感”！“3G，以及智能手机的拓展！”

编译/AKA





↑发布会现场所展示的NGP。分别有白色和黑色两种颜色。

追求极致的NGP，画面确实非常棒

记者■ 大部分读者的兴趣都集中在NGP上吧？！这次推出掌机，对SCE来说是时隔4年（PSP3000），而对新掌机来说，距离上一代PSP已经有6年了。NGP的性能综合了3G、拥有5寸OLED显示屏、前/后触摸操作、GPS等功能，真是相当大胆的革新。

在发布会上，关于NGP平井先生说过这样的发言：“可以使游戏体验实现极致的代入感，是真正意义上为了互动性电子娱乐而开发的专用设备”。就如平井先生所说，NGP的设计理念始终还是“游戏机”。说得更直接一点，可以将其看作是PSP的后继机种。



←主机背面有纹理的部分是背部触摸板。

——外形是怎么确定的？

平井■ 事实上我们讨论过很多种模式和形状，而

和“PSS”



↑平井先生在说明会中，以“The power is now in your hand”这一宣传语对NGP的“能力”进行解说。

且其中也真有类似“PSPgo”滑盖形状的设计。后来我们制作出等大的模型，并开始商讨按键的配置等问题。在公司内部也作为商品企划进行了讨论，而在全球工作室（World Wide Studio，SCE内部的游戏开发部）也进行了各种尝试，其中包括手持时的舒适性、游戏时的方便性、是否能承受长时间游戏、机体重心位置等等……最终，这次所发布的“超椭圆设计（Super Oval Design）”的平衡性最好。于是也就得到了这种造型“也许最适合游戏”的结论。

另一点就是，PSP的魅力还在于“屏幕够大”。所以，为了能够实现“极致”掌机这一目



↑NGP比PSP大了一圈。操作杆基本上沿袭了PSP，但是凭借其配置的触摸板和2个摇杆，游戏的乐趣倍增。



↑机体背面的“触摸板”，是在观察屏幕的同时进行操作。在操作时，不会挡住屏幕，而且还能和摇杆同时操作是其一大特点。

标，是不是应该让其屏幕很鲜艳、更大一点的观点也出现了。这也是决定最终外形的一个重要因素。

——也就是说，“游戏”才是决定这个形状的关键所在。

平井■NGP可以实现很多功能，但“游戏”是重点，这也算是SCE的NDA。不能发挥游戏的最大魅力是不行的。PSP也一样，如果不能作为游戏机来评价就不行。这是基本的思路。

记者■ 虽然圆桌会议的时间很短，不过还是实际接触到了显示动画和游戏的实体机。遗憾的是，当时不允许拍照或者拍摄，所以请原谅至今使用的照片仍旧是发布会所拍摄到的。不过我想先说说NGP给我的第一印象。

给我印象最深，冲击最大的果然还是“画面”的美感。NGP使用高级的OLED屏幕，所以明暗对比和颜色的美丽程度十分出众。如今高精度屏幕设备有很多，比如iPhone4，但是我并没有感觉画面精度上有太大飞跃，而是感觉游戏在贴图上的质感很高（试玩到了《神秘海域》的NGP移植体验版）。新增加的摇杆和正面/背面触摸板也非常好。作为游戏机，NGP在手感上无可挑剔。

虽然NGP主机的重量尚未公开，不过感觉要比PSP3000（约189g）稍微重一点，可能有初代PSP（约280g）重量的样子。但是并没有感觉特别厚。

——那么，组成NGP的硬件部件都是在哪里生产的呢？我比较在意5寸/940×544 OLDE显示屏的供货商。

平井■在PSP发售初期，从索尼集团内部调货

NGP硬件性能一览	
CPU	ARM Cortex -A9处理器（4核）
GPU	SGX543MP4+
外型尺寸	约182.0×18.6×83.5mm（长×高×宽）
屏幕	5英寸（16:9）、960×544、1677万色、OLED屏
背面触摸板	多点触摸功能面板（电容式）
摄像头	前面、后面双摄像头
声音	立体声喇叭 麦克风
感应装置	6轴动态感应系统 （三轴加速计和三轴陀螺仪） 3轴电子罗盘
定位	内置GPS 支持WiFi
界面	PS键 电源键 方向键（上/下/左/右） 动作按键（○×△□） L键、R键 左摇杆、右摇杆 Start按键、Select按键 音量键（+/-）
通信机能	便携设备通信3G机能 Wi-Fi： IEEE 802.11b/g/n标准 蓝牙：Bluetooth 2.1+EDR标准 （对应A2DP/AVRCP/HSP）

注：这是本次发布会公布的硬件配置，如有改动另行声明。

的比率很高这是事实。不过之后的6年里有了很大的变化。一般来讲，各种各样的部件有很多，从集团内部供应当然很有效率，所以也会尽可能的从集团内实现供应。不过考虑到成本和性能，以及最重要的供应能力上，其他公司的产品合适的情况下我们也会采用。我认为，SCE的使命始终是为客户提供最好的商品。

关于显示屏，现在还没有决定究竟到最后会交给哪家合作商来生产，并且也存在交给一家或者多家合作商生产的可能。

——关于没有对应3D的理由，平井先生做出了如下直率的回答。

平井■我们在公司内部进行了讨论，也和制作人、开发者进行过讨论，而后对于游戏的世界观、成本、以及掌机设备上究竟需不需要3D功能进行了讨论，最后决定不使用3D功能。就掌机而言，相比利用3D来增加代入感，不如使用其他方法来提高代入感。而其他主机属于放置型且处于稳定的状态下，所以可以增加其代入感而积极扩展3D功能。

NGP所使用的游戏发布媒介将是专用的存储卡。原则上是ROM的形式，所以也准备了内部可擦写空间，用来追加存档和下载数据等。这个卡带也可以认为是从全ROM型的光碟媒介UMD向NDS所采用的存储卡相接近的媒介的一种变形。

记者■虽然规格还不明确，不过据说“还能支持通用型记录用存储卡”（SD卡）。在发布会的试制机上，我们已经能够看到电源、音量调整、游戏卡带的插口。在机体下面还有专用连接器和耳机等插口。不过NGP现在“还不支持图像的外部输出”。

在NGP的背面是触摸板。触摸板并不完全是平面的，而是有着很小的凹凸触感。此外，NGP取消了电池盖和UMD盖，变成了和iPhone一样的“打不开”的设备。这一点应该是为了降低机体厚度，以及提升电池容量，延长机体运作时间而设计的。因为这种设计减少了机体在电力输出上需要消耗的部分，同时机体拥有更多的空间以增加电池容量的可能性。因为NGP采用了高性能处理器，所以这种高处理能力的大规模集成电路（LSI）的体积大小也就可见一斑。这样一来，屏幕扩大和UMD取消的部分就可以来平衡大规模集成电路和通信上所消耗的电量。

——NGP主机的价格和续航时间如何？

平井■由于还是试制机，所以在价格和电池的运作时间上还不能给出正确的数据。但是，不管哪一方面，我们都一定会向“可承受”的目标而努力。

记者■NGP除了提供游戏卡带和下载销售



↑NGP运行PSP游戏《怪物猎人携带版3rd》。由于NGP屏幕的纵横解析度正好是PSP的两倍，所以模拟也十分容易。


喇叭
这次喇叭的位置有些奇怪，因为这个位置很容易被手指挡住，影响音效。
实物大小
前摄像头
喇叭
SONY
3G
1:23
3
PS Store
Little Deviants
Uncharted
Hot Shots Golf NEXT
Near
Trophies
Messages
Photos
5英寸，触摸OLED屏
SELECT
START
PlayStation
PS键
右摇杆
毫无疑问，右摇杆是大家最期待的改进。



的“NGP专用游戏”以外，还可以利用以初代PlayStation为基础的PSS游戏（下文将详细介绍），以及使用PSP的游戏。

如上文所述，在NGP的机体上没有UMD光驱和光头等，不过NGP可以通过游戏店所提供的游戏供应设备将UMD转换为存储卡数据。

——之前的UMD游戏盘如何向NGP转换？

平井■对于NGP，没办法使用UMD形式的PSP的游戏软件，将全部变为下载的模式。因此，我们正在和各发行商积极地进行沟通，希望能制作和提供游戏的下载版。之前Capcom已经公布了《怪物猎人携带版3rd》的下载版正在制作中。此外，并不会因为NGP的发售而断绝UMD——也就是PSP的商机。我们会和之前一样，通过各种平台的叠加方式继续经营这一领域。

记者■也就是说，已有的“UMD版PSP游戏”虽然不能在NGP上使用，不过用下载版就可以了。那么，NGP的下载版PSP游戏将会怎样运作呢？NGP的软件开发责任人，SCE第二事业部软件开发部部长兼一课课长的岛田宗毅先生做出了如下的说明。

——PSP游戏是如何在NGP上运行的？

岛田■ PSP游戏将会完全在模拟状态运行。因此，只要是PlayStation Network（PSN）的认证范围内的机体数量，那么已经购买的下载版PSP游戏就可以在NGP上使用了。

记者■在CPU的核心构造上，PSP属MIPS系统，而NGP属ARM系统，有着明显的不同。同样，GPU也不一样，可以说是完全不同的硬件。但是通过CPU 4核+GPU 4核极强的运算能力，仍旧可以在NGP上实现模拟PSP游戏的要求。比如1月27日发布会上的NGP体验版MHP3，游戏的运作就十分流畅。从现场短时间感受来看，丝毫不逊色于PSP版。不过，还有一点值得关注，就是NGP的操作系统（OS）。

——NGP的操作系统是什么？

岛田■NGP的OS不是Android等操作系统，而是为游戏专门制作的原创系统。而且和PSP不同的是，NGP的OS更接近电脑，也更时髦一些。因此游戏和OS所拥有的功能也可以互相切换进行运作。

记者■NGP被设定为了“游戏专用机”，所以OS也不是通用型，而是专门针对游戏制作的，这在机体性能上来说确实很有利。在27日的体验版中，游戏时能瞬间呼出交流功能的“Live Area”，这和电脑、智能手机的“软件切换”效果相同。“拥有时尚OS能力的多功能游戏机”，这和竞争对手的任天堂3DS有着共通的特征。使用网络的交流、信息发送和游戏的结合已经势在必行。不过，NGP并没有配置3G的电话通信功能。

——为什么NGP没有3G电话功能？

平井■因为NGP主推游戏，所有我们认为没必要配置这个功能。而且，以NGP的这个形状而言，要像手机那样拿着打电话确实并不美观。要么使用耳机，要么就要为了通话功能而改变机体形

状，所以我们就放弃了。其实我们并不想一直纠结掌机的通话功能。

——现在索尼整个公司都在致力于网络服务，面向电视、智能手机、PS3、PSP已经开展了影像下载和音乐下载的商业服务。那么，NGP将会如何呢？

平井■当然也会继续下去，不能PSP上有的东西，到了NGP就没有了。影像功能将会比PSP更加优秀，而Music Unlimited（Music Unlimited powered by Qriocity）会因为3G内置功能显得更加适合NGP。

记者■ 这样的动向感觉和苹果公司的iPhone和iPod所推行的内容比较相似，其侧重点还是为对抗苹果公司吧。

平井■最关键的是怎么推出索尼自身的优势。提供这样的服务（如Music Unlimited）也是为了活用多机种设备这一索尼的特点。因为并不是所有的设备都配置了硬盘，所以也不进行强制下载。不管使用哪一款设备都可以灵活地利用各种服务，这是索尼的特点和价值所在。

3G的详细内容仍是"交涉中"，同时也是为了交涉而较早的发布

记者■ 就像前面所说，NGP具有内置3G通信功能，于是可以实现在各种各样的场所"接受"通信，自动更新信息并活用到游戏中的功能。同时，这台次世代掌机的最大悬念也是"内置3G功能"。合约和销售将会是怎样的形式，以此形式产生的实际服务费、销售价格都会有很大变化。但是，关于这一点上几乎没有什么消息。

——NGP的3G功能和服务方面也是大家非常关注的。

平井■首先，关于商品的拓展应该会因地区的不同而产生变化。例如我们推出了NGP的两个版本，3G+Wi-Fi版本，只有Wi-Fi版本，这样的商品拓展。目前3G功能还处于和各地区的高层商讨的阶段。比如，将会实施怎样的交互计划，怎样向客户提供收费服务等。具体就是等待高层决定使用的价格，相信很快就会有结果了。当然，对于交互计划将会通过3G功能，向客户提供感兴趣的服务和内容，这是我们努力的第一目标。在之前所介绍的"Near"就是其中的一个例子。然后，用户也会有自己的喜好。例如，Wi-Fi机能一定会配置，那么也会有只需要Wi-Fi机能的用户。当然也会有重视即时性，需要在任何时间、任何地点进行通信，充分感受3G魅力的用户。不需要找到热点才能进行通信，而是立马就能实现！相信对于这样用户，3G会显得更有魅力。不过说到底，这也不是SCE所能决定的。制作人、开发者希望如何利用3G功能，3G模式的比率等等，或者那种"仅用3G模式就可行"的契机存在，才做出了这样的决定。



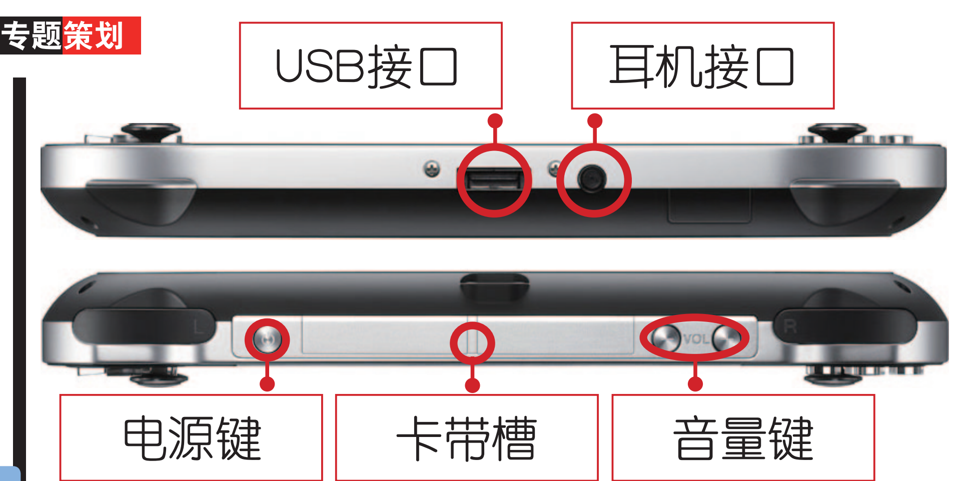
↑NGP内置的位置信息交流服务"Near"。在自己移动过的场所，有怎样的人在玩怎样的游戏都一目了然。

——事实上这一点成为了SCE在"1月底"公布NGP的理由。

平井■之前被问到一个有趣的问题。"在年底才会发售的主机，为什么这么早就公布了呢？"

事实上是活用了以往的经验，我有意识地尽早将我们的信息传达给发行商和高层们，然后尽可能在发售前实现相关的合作。如果在东京电玩展公布年末发售的消息，之后所剩的时间就很紧了。所以我们希望能尽早公布。这也是希望能够更加公平的向大家提供相关的信息。不是仅对几个厂商说悄悄话，或者和5个公司在工作室里商量等等。我们希望更加开放的对话。特别是和具有精英立场的企业之间的NGP合作项目，就更加希望将信息公开化。

记者■ 当然，潜意识里也存在着对于近期将要发售的任天堂3DS的牵制吧。但是相对于3DS的



对抗意识，平井先生用另外的观点讲述了“游戏业”。不过，也许以另一个话题作为讲解更好吧。

推出开放型“智能手机”，目标是PSS

记者■ 在NGP之前，战略说明会上最先亮相的是“PlayStation Suite（PSS）”。因为这个概念稍微有点难懂，所以产生误解的情况也很多。以下详细说明。

简单来说，PSS就是“面向Android系统，提供PlayStation品牌游戏的构架”。采用Android为OS的智能手机如果配合使用PSS，就能登录PSN并在Android系统上运作“PlayStation的游戏”。也可以认为，SCE在Android系统上提供了一个“游戏提供平台”。

虽然还不能明确这样的内容是否已经成熟，不过使用PSS“必须要求Android系统版本在Ver.2.3以上”这一条件来看，谷歌方面也已经加入了这个计划。对于Android系统Ver.2.3的SDK而言，对应游戏的方向键和“L/R键”的使用功能已经实现了。从PSS所需要的确切机能、以及出现的时机来看，给人的印象就是“其目标在于Android系统和PSS的完整联动效果”。

——PSS就是在Android系统中注入了PlayStation。

平井■PSS所发起的魅力在于“Android系统的世界里”入住了PlayStation。全球共计有上千万台的Android系统手机，因为考虑到要灵活运用这些手机，所以并不需要我们来寻找合适的合作伙伴。这会是完全开放的平台，即便是对于企业高层来说，或者是对于手机厂商来说都一样。

——SCE的目标只有手机吗？其他的终端系统呢，例如对Android以外的系统是怎么看待的呢？

平井■现在的OS有很多，不过我们还是首先会集中在Android系统上。Windows和iOS系统也会有，不过最初并没有这么多可以对应的资源。其次，如果要追求台数的规模，那么首当其冲的肯定是智能手机，其次才是数位板。当然，如果类似“Sony Internet TV Powerd by Google（Google TV）”这样的产品普及度增加，或者在普及上有了巨大贡献的时候，我们也不会否定对其提供PSS。不过我们最初的想法还是希望在全球有一定规模的平台上推出，所以首先会有智能手机和数位板的版本。电视方面当然也不会忽视，不过现在确实在台数规模上存在问题。



↑平井先生正在公布PSS，其目标是以Android系统为对象的“开放式服务”。



PSS在Android系统的终端设备上基本都能运行，但是现在还不知道究竟能不能正常回应操作和运作，而且还存在完全不适合按键位置的终端设备。所以会在硬件上准备“PlayStation Certified”这一规格，以保证PlayStation的游戏软件能够正常运行。

关于游戏软件方面，一直以来都进行了规格审查和内容核查，不会提供过度暴力以及违反公众秩序的软件，所以在“PlayStation Certified”对应硬件上运作的PSS对应软件也会进行同样的审查。和什么都有的PC世界划清界限，在SCE和索尼对其质量有保证的硬件上提供这样的“生态系统”，与单单是推出游戏相比，这是一种传达信息给客户的模式，也是形成个体差异的重要因素。

记者■ 笔者比较关注的是，PSS将会如何提供？现在，索尼爱立信会在自己公司出品的智能手机“Xperia”上装载PSS出货。与此相同，SCE会与合作的硬件厂商以硬件装载的形式出货吗？或者，与一般程序的发布一样，并且还可以在任何终端设备自由安装吗？不过，如果不是“PlayStation Certified”的对应硬件，是不是得不到质量保证呢……这方面是怎样的？

平井■这些都还在和高层交涉。高层中有这样的意见：提供单独的程序商店，并且游戏的发布也能形成个体差异。那么，这个商店的位置应该在什么地方？这应该怎么和PSS联系起来呢？目前这些问题，都还在和各地区的高层商讨，真的是才开始呢。

记者■ 想更多一点确认最基础的部分。在PSS中的“活动软件”是什么呢？在发布会上，PS1所使用的游戏模拟已经可以实现，你们也说了将来会扩展到PSP的游戏软件上。那么实际的范畴在哪里呢？

平井■ 首先会从原始的PlayStation游戏软件（PS一代游戏）的模拟开始，然后慢慢开始跟进各个发行商为“面向PSS的新游戏”的制作准备。这是最为关键的环节，毕竟如果没有新作推出的话，单靠PS1的游戏是不够的。而且NGP也能运行PSS的游戏。

关于版权费用方面，之后会进行商讨。虽然在这里不能说“要收多少钱”这样的话，不过由于SCE也会花费成本，所以应该会以某种利益分配的形式来进行。坦白说，到目前为止还没开始讨论，这也是关系到高层的内容了。

关于PSS的软件开发者，希望能尽可能的扩大范围。当然与传统的游戏开发商之间的关系也很重要，但是这样并不能扩大范围。我认为，如果可能有时候还会出现“一人开发”的局面。不管怎么说，因为要在Android系统的市场上作战，不是更



从目前的情报来看，NGP是一部相当完美的掌机。只是如今的游戏业界变化莫测，成败有时只在转瞬之间。希望SCE第二部游戏掌机能够取得更加辉煌的成绩，繁荣游戏业界。

应该创造出“和PS3不同的环境”吗？所以我认为朝更宽广的方向拓展是势在必行的。

记者■ 在iOS和Android系统中，个人以及小团队开发的商业活动相当频繁。在家用机方面，需要有专门的游戏开发仪器和相关知识的开发者协议，所以小团队的商业活动很难开展起来。而PSS在这一点上选择了“智能手机的世界”。

■PSS是“轻便舒适”和“社交”的窗口，而“有趣的游戏”则是NGP

记者：其实有一个比较在意的重点，现在大家都在说游戏业处于巨大转机的时刻。“因智能手机的性能提升而使传统掌机无用武之地”的想法，以及“社会性网络服务游戏（SNS游戏）等简单的、范围广的游戏市场需求变大，而家用机的市场逐步缩小”的意见也存在。

PSS更倾向于前者。因此一旦PSS推出了相应品质的游戏，那么是不是就不需要买掌机了呢？相信这样想的人也会有不少。可以玩PS1的游戏后，相应的满足感就会高涨，毕竟这也是10年前只能在电视上才能玩的“主流游戏”。但是，平井先生反对这样的看法。

——关于PSS和游戏掌机存在的冲突。

平井■我不认为有了PSS就不需要NGP的游戏了。机体所欠缺的能力、机能等方面都是完全不同的。说到底，智能手机始终是智能手机。想要享受十足的游戏代入感的心情，只能在NGP这样的环境下才能实现。“在智能手机中加入PlayStation怎么样？”当初是想到这点才有了PSS，而NGP始终还是会作为极致游戏的存在。但是，如今想要轻松、便携就能玩游戏的人已经越来越多。这是作为我们必须要关注的一点，作为对策才衍生出了PSS。这么做并不是要和智能手机决一胜负，而是要在这样的环境下拓展商机。

——紧接着，话题转向了与任天堂3DS的“对抗”上。还有和SNS游戏轻松简单游戏的用户转移问题。

平井■我想，应该已经出现了和3DS的“胜负之争”等等话题。不过我一直认为，以“游戏平台胜负之争”这样来对待，只能是视野狭隘的表现。现在所说的是“娱乐”。说到底，电影、电视、游戏全都一样。关注3DS赢了或者输了，然后高兴或者伤心的时候，完全变成了另一种娱乐在全世界



风行起来。那么全世界也就不会有人再关注游戏了……这样一来不就完全没有意义了吗？并且，我们给用户提供“游戏好玩”的平台和游戏软件才是最为重要的。所以，我不会关心其他竞争公司的事情。虽然我们和任天堂在现实中是竞争对手，但是也比较担心在现在这样的巨浪中会不会被吞噬掉。因为毕竟现在社会性网络服务游戏（SNS游戏）这类轻松简单的游戏十分盛行。PSS的推出，也是肩负着对应这一逐渐成长的市场的重任。不过改变一下观点的话，比如迄今为止对“游戏机”这种传统型游戏没有兴趣、或者没接触过的人们偶然尝试了一下Android系统里的游戏，说不定还能进入到游戏这个世界来。当然我认为大部分的用户还是会停留在轻松简单的游戏世界里，不过应该也会有感觉“传统游戏其实蛮不错的”，然后转移到传统游戏来的用户。这样看来，反而会觉得轻松简单型游戏为我们创造了获得至今都还没抓住的用户的条件。我并不觉得“所有人都会向轻松简单型游戏转移，然后退出传统型游戏”等等。当然，也会有人退出传统型游戏，不过也肯定会有人转移进来。我认为这是一个双方相互转移的过程。我相信一旦推出了好玩的游戏，那么肯定就能吸引用户——这是毋庸置疑的。比如目前《GT赛车 5》已经出货500万份，而MHP3也呈现出势不可挡的趋势。

虽然我不认为PSS的用户群会全部转移到NGP来，但这是扩大用户群的机会，能够增加迄今为止的商业活动中都还没能抓住的用户“接触游戏”的机会。这并不是“这边比较流行，放弃那边吧”的单纯性质的转移。

记者■ SCE这次同时公布了NGP和PSS。哪一个都十分重要，而且这两个可能分开公布会更好。但是在听了平井先生的想法后，对于NGP和PSS“两者间的战略性”有了理解。NGP采用了在智能手机中所使用的大量高科技的硬件，其目标是终极形态的掌机。而PSS将平台虚拟化，其目标即是“智能手机本身”。在此笔者想要追加一些自己的感想。虽然NGP有着非常厉害的硬件，但是就大规模集成电路和显示屏的能力来说，它也不过是领先智能手机“2年左右”。之后在性能方面一定会被智能手机超越。而在其他方面，NGP有着“智能手机做不到的地方”。理由就是，NGP配置了多种硬件，当作电话来使用功能有些过剩。即使是作为游戏机，要全部使用也略显复杂。不过话说回来，这样也很不错。毕竟游戏机是“通过操作进行游戏”的，而通过硬件的多样性也能获得更多的可能性。要所有的智能手机都有和NGP相同的硬件配置也不太可能，而且在设计上也很困难。所以这些都是“只有NGP才能做得到的事情”。反过来想想看，这和任天堂在3DS上的处理很类似。采用时尚的OS和智能手机式的大规模集成电路配置的同时，配合原创的OS和相应的硬件设备，以及推出配合各种服务的“独特平台”，这些都是游戏厂商的强项。

在传言日本正在逐步衰弱的现在，以任天堂和SCE为代表的日本企业都提出了“面向世界的独特方案”，真是可喜可贺。

■支持NGP的游戏开发商和技术支持一览

宣布支持NGP的日本游戏开发商列表

Acquire	Falcom	Media Five
Alvion	From Software	Namco Bandai
AQ Interactive	Genki	Nippon Ichi Software
Arc System Works	Grasshopper Manufacture	Now Production
Arika	GungHo Online Entertainment	Oddworld Inhabitants
Artdink	Gust	Q Entertainment
Ascii Media Works	Hamster	Sega
Atlus / Index Holdings	Hudson	SNK Playmore
Capcom	Idea Factory	Spike
Chunsoft	Irem	Square Enix
Craft & Meister	Just Add Water (Developments) Ltd	SystemSoft Alpha
CyberConnect2	Kadokawa Games	Takara Tomy
D3 Publisher	Kadokawa Shoten	Tecmo Koei Games
Dimps	Konami	Tose
Edia	Level-5	Yukes
Enterbrain	Marvelous	

宣布支持NGP的北美游戏开发商列表

Activision, Inc.	High Voltage Software	Ubisoft(R)
Capybara Games	Kung Fu Factory	Warner Bros. Interactive Entertainment
Demiurge Studios	Paramount Digital Entertainment	2K Games
Epic Games Inc.	PopCap Games	2K Sports
Far Sight Studios	Powerhead Games	
Frima	Trendy Entertainment	

宣布支持NGP的欧洲游戏开发商列表

Avalanche Studios	Firemint	Rockstar Games
Climax Studios	Gameloft	Sidhe Interactive
Codemasters Software Company	Gusto Games	Sumo Digital
Eurocom Developments	Home Entertainment Suppliers	Team 17 Software
Eutechnyx	Impromptu Software	Ubisoft Entertainment
Exient	Rebellion	Zen Studios

■已宣布支持NGP的游戏引擎

游戏引擎列表

Blitz Games	BlitzTech
Crytek	Cryengine
Epic Games	Unreal Engine
Terminal Reality	Infernal Engine
Trinigy	Trinigy
Vicious Cycle	Vicious Engine

物理/AI/动画

Havok
NaturalMotion

音效

Audiokinetic
CRI Middleware
Firelight Technologies
RAD Game Tools

用户界面

AiLive
Scaleform



NGP的性能相当强悍。双摇杆操作，配合触摸屏和后背触摸板，还有六轴等高科技技术，可以玩出各种各样的玩法。1月底的PlayStation发布会上，公布了一些游戏演示，玩法非常有趣。那么NGP的游戏看上去是什么样的呢？首先，由于机能的大幅提高，OLED这种高科技屏幕的使用，NGP的画面效果非常惊人，几乎可以媲美PS3。另外现在那些游戏开发者们对NGP是什么看法呢？听听他们想做什么游戏，还有对NGP有什么期待吧。

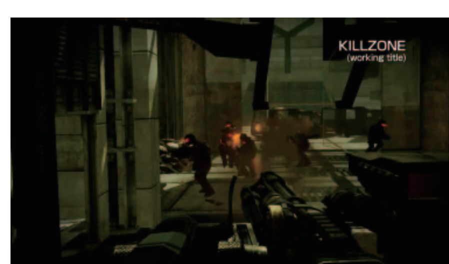
Uncharted
神秘海域（开发标题）

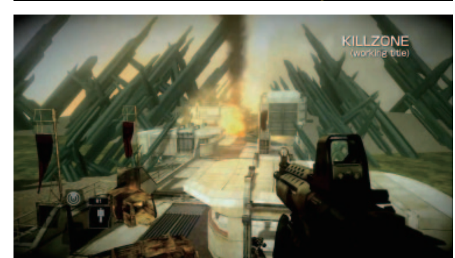




外号船长，PS3的当家大作。SCE表示NGP版并不是简单的移植，几乎是一部全新的作品。

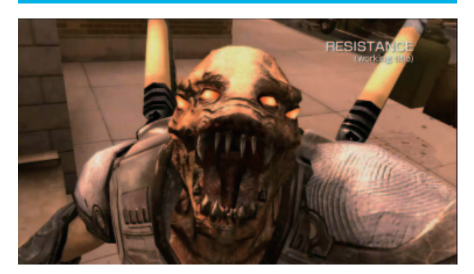
KILLZONE
杀戮地带（开发标题）





同样是SCE自己的版权游戏，本作利用NGP的双摇杆和六轴功能，手感是不用担心了。

RESISTANCE
抵抗（开发标题）



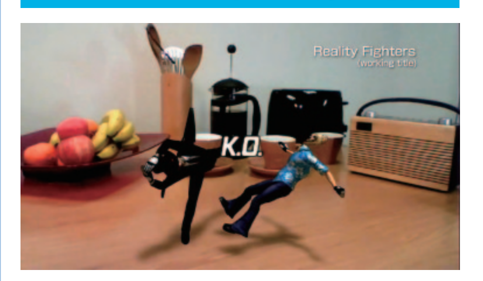
同样是SCE的拳头级产品，本作曾在PSP上推出过改编的第三人称射击游戏。这次在NGP上可以玩FPS了。

Little Big Planet
小小大星球（开发标题）



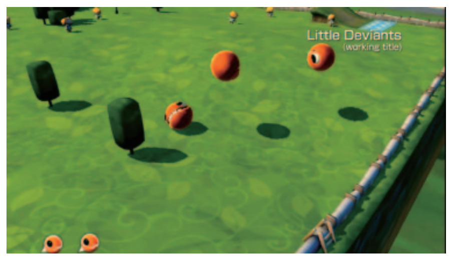
SCE的优秀作品，本作创意出众，让玩家自己动手制作各种各样的关卡。PSP上有同名作品，续作的玩法相信会大幅进化。

Reality Fighters
真实格斗（开发标题）



格斗类型的AR游戏，利用NGP的摄像头捕捉玩家所出的真实的环境，比如桌面，然后让战士们在这里进行格斗。

Little Deviants
小异形（开发标题）



玩法非常有趣的一款游戏，利用了NGP的触摸屏和后背触摸板，可以控制小球怪物作出各种行动探索世界，而且可以一次控制多个。

Smart As
Smart As（开发标题）



使用NGP的六轴的游戏，从视频来看，操作方式是晃动主机，以便将画面中的方块翻转。活用NGP特殊机能的PUZ类游戏。

Hustle Kings
台球之王（开发标题）



一块画面非常华丽的台球游戏，同样使用了NGP的各种特殊机能，让玩法模拟真实台球的感觉。



石井次郎 イシイジロウ

LEVEL-5

●我认为NGP是可以匹敌任何主流掌机、且平衡性很好的硬件。
●我个人比较期待双面触摸板的操作方式。
●因NGP而产生的家用机和掌机之间的差距会加快吧。
●作为主流掌机的NGP如果在国外也能十分受欢迎的话，那很可能会发生很多有趣的事情吧。
●如果配合3G的网络通信机能，我想可以尝试制作出类似出租碟那样低价格的、每周更新一话并可以进行游戏的冒险游戏。
●如果可以做出像电视连续剧那样，令人期待下周将如何发展的游戏，就真的再好不过了。



内田明理 内田明理

LEVEL-5

●类似Gadget这样的功能就可以期待其他制作人的了，我比较期待Live Area。
●我认为游戏和联网交流已经发展到了不可分割的地步。我相信大多数玩家都是在玩游戏的同时，停下游戏而去使用电脑和朋友进行联网交流，而现在能够同时将其实现真的很了不起。
●不管任何游戏都可以像MMORPG那样，一边进行交流一边游戏。而我自己正在制作的游戏中很多都有这样的趋势，所以很是期待。
●NGP的出现应该会使得联网游戏的轻便化进一步加强。比如在任何的地点以及任何游戏都可以成为联网交流的纽带。
●如果要制作游戏的话，应该是《捶肩膀的游戏》吧……这个，玩笑了啦。
●价格，我猜想可能是24980日元。



北瀬佳范 北瀬佳範

SQUARE-ENIX

●比较关注3G功能。我觉得，任何时候都能接入网络这件事本身就能产生很多的可能性。
●通过配置3G和PS suite，我认为可能会将智能手机之间的分界线给抹消掉，而在作为扩展市场的机会上，也能加入与其他产业之间的竞争这一挑战。
●我想制作一个能够100%发挥自己才能的RPG游戏。当然也会对应3G的联网功能。
●价格再高我也会买的，不过，考虑到普及的话，希望能在PS3的价格以下。



小林裕幸 小林裕幸

CAPCOM

●我认为NGP会改变掌机所处的位置。而且与PS3的游戏会有怎样的联动，这一点上也十分期待。
●我特别关注的是OLED显示屏和双面触摸板。显示屏真的很华丽，而且不管从哪个角度看都很清楚。
●制作游戏方面，我会在考虑到机能以及个人才能的同时而制作。
●价格可能会是29800日元左右吧。总之很期待就是了。



酒井智史 酒井智史

SEGA

●我比较关注Wi-Fi和3G的通信功能。而且能够实现随时联网的话，还有可能实现联网游戏呢。
●此外，双面触摸板可以实现更为直接的、以及更“游戏”的操作方式。
●由于NGP的游戏制作费用可能会很高，我认为怎样收回成本才是重点，因此会考虑是不是要增加下载销售的游戏呢。
●家用机游戏的移植如果能比较容易的话，那么可能还会推出家用机和掌机都能玩的游戏。
●如果是我，我会想要制作有联网网络要素的多人游戏。
●价格如果是在2.5万日元左右就最好了。虽然我认为3万日元也十分可能。

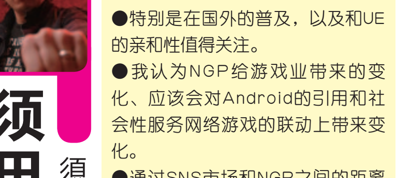


铃木亮浩 鈴木亮浩

KOEI-TECMO

●要说的话，就是双面触摸板。支持双触摸式，增加了直观感以及确切输入的代入感，我觉得十分优秀。
●在考虑到背面触摸板将怎样与游戏形相连接的时候，非常有趣呢。
●我觉得3G通信带来的“随时联网”的影响会很大。这样一来，这就是一款拥有超高性能的、可随时联网的游戏机，而对于轻玩家用户群来说也是一款拥有高口碑的主机，很有可能获得新的用户群。
●在开发NGP的游戏时，我个人的重点会有两个：一是灵活运用双面触摸板的操作功能，二是活用通信功能和GPS。
●而且，利用NGP的这些特点来制作拥有掌机性的游戏乐趣的话，也许会制作出迄今为止都没有的有趣游戏呢。
●由于功能和特点都非常的有魅力，并且也很有冲击性，所以希望价格也能有惊喜。





须田刚一

須田剛一

GRASSHOPPER

●关注点在于携带联网掌机部分。从今以后的游戏领域一定会扩大到让人眼前一亮的地步。

●特别是在国外的普及，以及和UE的亲和性值得关注。

●我认为NGP给游戏业带来的变化、应该会对Android的引用和社会性服务网络游戏的联动上带来变化。

●通过SNS市场和NGP之间的距离逐渐拉近，也会逐渐感觉到游戏与生活的密不可分。

●游戏方面的制作，我想着手开发一些网络游戏。

●比较期待价格能在3万日元以下。



竹内润

竹内潤

CAPCOM

●接触实体机后的感觉就是，这才是“游戏机”啊。

●摇杆的操作杆和主机的持握感，画面的易视性等等，感觉都是为了游戏机而专门设计的。

●虽然能够引起关注的点有很多，但是我更看重“游戏机本身”这一部分。

●在NGP中由于会使用3G通信环境，那么销售渠道将会有可能发生巨大变化，用户的游戏体验将会无限拓宽。

●会对灵活运用掌机这一点来“对游戏进行重新定义”，我很想开发捉迷藏和踢罐子逃跑等实际上可以让用户参与更多的、有着实际体验的游戏。

●我觉得价格如果以3万日元为上限就会有冲击性的效果。

寺泽善德

寺沢善徳

SPIKE

●用户之间的交流会变得更容易。

●游戏方面将能对机能对应到什么地步是关键，而且如果有可能的话，希望游戏的开发不会很麻烦。

●NGP的出现会不会加速家用机和掌机之间的差距呢。

●我觉得没必要最大限度的活用机能，重要的是需要活用哪一部分的机能。

●希望自己可以制作出原创游戏，当然也会开发过去一些游戏的续作。

●比较担心的是3G通信功能的费用和计费方式。希望能够做到即使是学生也能使用这部分功能的地步。一家人购买时会有打折的话就更好了。



名越稔洋

名越稔洋

SEGA

●我关注所有的点呢。

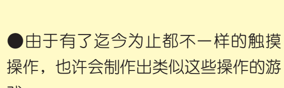
●我比较关注作新为游戏机的全新方案，以及实现这些方案而取得的整体平衡性。

●虽然不知道游戏业会不会就此改变，但是通过3G的通信功能，SNS等等交流性开花结果后，游戏业也是有可能会被改变的。

●下载购买商品的频率增加，享受信息交换这一过程的文化一旦扎根，那么游戏商业的存在方式说不定也会改变。

●虽然开发者的工作确实会增加，不过市场如果蓬勃发展的话，我们的工作还是有价值的。

●说起价格，现在新手机的价格都会在5万日元以上，真的很能猜测，不过应该也不会很便宜就是了。我觉得，价格信息自身也是值得令人期待的。





桥本吉文

はしもとよしふみ

SEGA

●由于有了迄今为止都不一样的触摸操作，也许会制作出类似这些操作的游戏。

●利用通信功能，可以提供更多不仅仅是一起玩的游戏了。

●希望能制作出更加能融入生活的游戏。

●我个人有几个希望制作的续作，但是也想挑战一下完全新作，比如学院纯爱游戏、稍微有点过激的暴力或者暖人心房等等比较擅长的领域。

●价格在3万日元左右会比较好，如果能更便宜当然也不错。



早矢仕洋介

早矢仕洋介

KOEI-TECMO

●我比较在意主机的特点和联网环境。

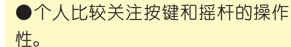
●现在，有很多是把在外面玩的游戏和在家里玩的游戏分开来的，希望以后能综合起来进行开发。

●但是，这样一来今后有可能会形成NGP和PS3可以连续性的玩“一个游戏”。在这方面我感觉会有很大的前景和可能性。

●由于我认为NGP是一个具有摧毁家用机、掌机、智能手机之间界限的硬件，所以希望自己能够制作出能实现这一点的游戏。

●我个人而言，多少的价格都会购买，不过作为开发者当然会希望能够是更多的人都接受的价格。





原田胜弘

原田勝弘

BANDAI-NAMCO

●个人比较关注按键和摇杆的操作性。

●HD多人游戏中一定会加入NGP的要素进去。不仅仅是简单的多人游戏，而是会考虑增加相互连接的必然性。

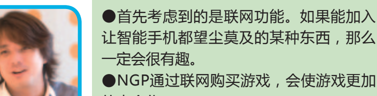
●根据实际环境，我认为NGP的游戏时间会超越家用机。

●不是代替家用家，而是在用户的选择上多了可以有的选项而已。

●想要制作的游戏当然是格斗类游戏了，不过我个人希望改变一下风格，创造一个灾祸的世界，然后制作出活用背面触摸板的《源平讨魔传》。

●价格方面，希望可以是29800日元，不过猜测会是34800日元。





日野晃博

日野晃博

LEVEL-5

●首先考虑到的是联网功能。如果能加入让智能手机都望尘莫及的某种东西，那么一定会很有趣。

●NGP通过联网购买游戏，会使游戏更加的大众化。

●在游戏性方面，全部游戏都要对应联网的必要性已经产生了。

●比如，想要获得下载的追加要素和攻略信息等等，联网已经是必然的了。

●由于开发费用可能会高涨，希望SCE能够考虑到游戏的制作简易度上。

●如果是制作游戏的话，一定会是使用通信功能的游戏。

●而且会想要推出各种道具等的销售内容。

●作为制作者而言这款主机很不错，但是能不能让用户觉得有趣，关键仍然还是在普及的程度上。

●虽然我认为价格会是29800日元，但是考虑到3DS，可能会以2万日元前后的价格出货来分胜负吧。



藤重和博

藤重和博

KOEI-TECMO

●关注点是通信功能。随时都能享受联网游戏和SNS游戏的新平台诞生了。

●到哪儿都能进行联网游戏了。

●SNS游戏也会通过NGP平台发展得更为丰富多样吧。

●对提供方而言，不再仅仅是提供游戏本身，对于该游戏的拓展运营的服务方面也需要加强。

●希望能开发拥有新型游戏方式方案的联网游戏和SNS游戏。

●由于与人接触、交流的乐趣是联网游戏最大的魅力所在，希望能出现将其融入到NGP里的崭新游戏制作概念。

●希望能将价格控制在3万日元以内。





船水纪孝

船水紀孝

CRAFTS-MEISTER

●对我而言，这就是一个游戏机。

●从这一视角出发，游戏机的OLED显示屏相当的华丽。配合摇杆的操作，希望能做一些最为基础的游戏。

●然后在此之上就可以配合活用联网功能这一点子进行游戏制作。

●我很想挑战一下和《大地探索者》不同类型的游戏。

●价格会在39800日元左右吧。在这之后应该会进行调整，不过我认为以这个价格来说应该算比较正常吧。

●我觉得削减机能和内存，强行降低价格只能导致失败。等达到量产效果后，应该才会降价吧。

●由于主机自身就隐藏着很多的可能性，所以也就提供了制作各式各样游戏的土壤。如果还能有PS时代那样的尝试，那么游戏业也有可能会被带动呢。



松山洋

松山洋

CyberConnect2

●简直就是“没有任何破绽的硬件”。感觉是“厉害的PSP”和“智能手机”的华丽结合。

●对本公司而言，最重要的是主机特性的高度。在NGP中逐渐掌握HD家用机的开发技术，并且能灵活运用将会是我们所期待的。

●如果要为NGP制作游戏，那么我们一定会朝着“像画一般”的游戏进行开发制作。

●HD家用机开发的厂商应该有很多会加入进来吧。这样一来游戏业肯定会热闹起来，很是令人期待。

●希望价格是29800日元。但是，就算是价格是39800日元，我也还是会买的。十分想要呢！



吉积信

吉積信

BANDAI-NAMCO

●这是我个人也很重要的硬件呢。我也算是“追星族”，而且OLED显示屏很华丽。

●在看到试作机的时候，感觉画面的美感十分有说服力。

●不过就算是这样，最关心的还是价格。

●如果在某种意义上超出或者低于猜想的价格，那么说不定会出现什么“运动”呢，很令人期待。

●比较关注的是机能上的3点：通信、与PS3的联动、DLC的充实性。

●希望制作能充分发挥这些功能的游戏，如果不制作的话就浪费了这样的主机了。

●这绝对是一个能让制作者干劲十足的主机硬件呢。

NEW GAME CROSS REVIEW

Pocket Gamers

掌机迷编辑

近期游戏点评

梦幻之星携带版2无限

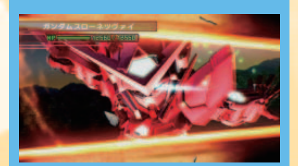
（Phantasy Star Portable 2 Infinity）



PSP ●SEGA ●ARPG ●2011.2.24 ●1–4人

SD高达G世纪 世界

（SDガンダム ジージェネレーション ワールド）



PSP ●NBGI ●SRPG ●2011.2.24 ●1人

硬 核



记得当初网上一起玩MH3的朋友经常不上线了，一问才知道天天泡在PS3的《白骑士物语》里。没想到这么牛逼的游戏到了PSP上变得如此莫名其妙，十分的失望。

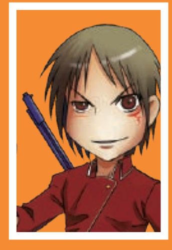
梦幻之星携带版2无限：7

如果你没有玩过之前的2代，那么这个资料片可能让你玩得津津有味，毕竟包含有大量的要素等待发掘。如果玩过2代，你会发现其实本作只是单纯的增加了量的内容，对平衡性、武器类型、人物操作这类的更深的质的内容都没有什么改动。游戏内容确实多了不少，一切都符合“无限”所代表的理念，但也更强调“刷”装备了。

SD高达G世纪 世界：8

游戏读盘的速度有点慢，其实我们使用记忆棒读取还好，如果用UMD且不安装数据到的记忆棒的情况下，战斗画面读盘需要差不多15秒的时间。系统上差别不是太大，但剧情方面有了大的突破，向机器人大战看齐。游戏序盘就能获得很多经验和资金，游戏难度似乎比以前要低。对于不常玩SRPG的人来说这当然是好消息。

平 射 炮



3DS的潜力好好发挥还是很强的，虽然“2D”画面不算太强，但“3D”确实有次世代掌机的感觉。年底NGP上市后，这2D最强掌机，和3D掌机配合，相当有趣。

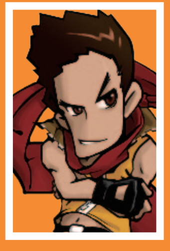
梦幻之星携带版2无限：9

其实2代本身就有很丰富的内容了，这部资料片又加入了新的剧情、种族、武器、怪物等等数不清的东西。转生系统相当于一般RPG游戏的2周目，给你的人物返回1级但初始能力更强，给你再一次打穿游戏的欲望。当然也会有人认为这是很廉价的延长游戏时间的方式。自由合成的任务也让游戏的内容更趋于无限，就是操作起来有些麻烦。

SD高达G世纪 世界：8

50多部高达动画作品集结，这系列的游戏真是一次比一次丰富。而且终于有了原创剧本，这对于多年来一直在重复玩固定原作剧情的系列游戏粉丝来说算是一大解脱吧。另外喜欢《超级机器人大战》的玩家也应该更容易接受本作。本作除了战斗画面时机体放大变得比较粗糙，游戏的整体画面表现还是很不错的。

剑 纹



最近才试了试植物大战僵尸DS版，发现和iPad版相差很大。总说画面不重要，画面不重要，如果没有好的画面对比，肯定不重要。就怕接触的东西一多，就要时刻提醒自己为什么而玩了。

梦幻之星携带版2无限：8

2代的资料片，酝酿了1年多终于发售了。本作在2代的基础上增加了大量要素，比如新武器、怪物、场景等。可见内容的丰富是最大优点。另一方面，本作各种要素的联动也是一大卖点，比如和《战场女武神3》《樱花大战》《光明与黑暗》进行角色互换，甚至还有一些街机游戏。而所谓的“无限”是一种任务模式，不同的条件完成后刷出不同的道具。

SD高达G世纪 世界：9

本作从各方面来说都是一部值得一玩的游戏，只看游戏画面就能感觉出开发商的诚意。游戏画面效果非常出色，尤其是精美的战斗画面，爽快的技能演武，让人热血沸腾，就连我这种高达外行都想玩一遍。系统也很简单，只要熟悉了各种操作就能玩下去，基本不需要看情节和对话，对日文要求并不高。如果看过原著肯定会更感动。

战场女武神3

（戦場のヴァルキュリア3）



PSP ●SEGA ●SRPG ●2011.1.27 ●1人

逆转检察官2

（逆転検事2）



NDS ●CAPCOM ●RPG ●2011.2.3 ●1人

植物大战僵尸DS

（Plants vs. Zombies DS）



NDS ●PopCap ●SLG ●2011.1.18 ●1–2人

9

游戏特有的玩法依然很有意思，而且本作在吸取前两代的经验以及玩家反馈的意见之后，有针对性的对兵种、技能等核心内容都做了平衡方面的调整，这样才不愧为正统的续作。但是很多人都不喜欢的根据回合数作为唯一依据的评价系统依然没变，把其他数据统计一下拿出来作为评价的参考应该不那么困难才对。

8

新的系统“逻辑棋盘”有点像是《逆转裁判》系列中的“心锁”，不过加入了时间限制，你没办法慢慢的思考。故事长度在包含《逆转裁判》各作在内的所有系列游戏中历代最长。围绕“亲子关系”展开的剧情，每一章差不多都要玩3、4个小时，总共5章的话游戏时间就很长了。而且5个案件都很连贯，设计十分巧妙。

7

这游戏的PC、iPhone版本在普通人群中传播开来，所以在国内也有很高的人气。但这一次DS版本并没有太多新东西。大部分内容来自原版，对战模式来自XBOX Live Arcade版本。如果你没有玩过之前任何一个版本，那么DS版玩起来还是有意思的。相反如果你有其他版本可以选择，那还是放弃DS版本吧，想带出门玩的除外。

9

本作从2代比较轻松的剧情再次转回沉重，整体和PS3上的1代氛围比较相似，音乐也恰到好处，进一步增强了游戏故事的感染力。配角数量也减少了，相对的对每个人就有更深入的描写。总之本作的故事十分吸引人。系统方面取消了导致2代刷素材的种种设定，人物培养也更加自由，职业平衡性调整让你不得不改变前几作常用的战术。

8

相比前作，各方面都得到了提升的感觉。但由于系统的一些变化，游戏难度提升了不少。新人的话还是应该从前作玩起，习惯一下玩法才行。可能的话从《逆转裁判》开始玩吧。游戏剧情连贯，不同的案件之间也有千丝万缕的联系，悬念不断，直到最后才真相大白。各个角色描写也更加丰富和深入，不再只是造型奇特的“花瓶”了。

7

《植物大战僵尸》是塔防戏领域中比较另类的十分有特色的一款，这么牛的游戏移植DS当然是令人高兴的事情。尽管DS机能有限，游戏去掉了一些植物和丧尸的动作帧数，但是同屏依然可以存在大量的内容，而且不拖慢。还有植物和丧尸的种类并没有减少，模式也非常多，该有的都有了。同样是可以携带的版本，DS版比iPhone版本内容要丰富。

9

游戏在系统上的继承相当完美，战斗中的紧张感十足，特别是为了取得S评价时所需要的人员配置和临场战略性相当强。故事也回到了征历1935年，而且在剧情上加入了更多与初代有关联的部分，玩过初代的老玩家也就能了解更多的“内幕”。游戏配合上崎元仁的作曲，从另一个侧面将战场刻画得更为惨烈。

8

从游戏角度看，本作的画面没有太大的进步，系统也没什么进步，只是换了个故事，好在故事情节比较精彩。不过逆转裁判这类题材的游戏系统基本已经成熟，想要进行改进已经不容易。个人认为，在此基础上，类似小说的故事剧本和人物性格的刻画显得最为重要，也是游戏制作人员最下功夫的地方吧。

7

最初是iPhone游戏，在游戏界获得了大好评，可谓是名利双收。一直到掌机上，NDS的触摸操作正合适，不过NDS机能有限，为了保证流程度，画面进行了比较严重的缩水。好在游戏内容并没有因为卡带容量而减少。为了弥补画面的缺陷，NDS在联机方面下了功夫，增加了对战等新模式。

采访/剑纹　照片/凯

“你的爱机曾经过我的爱抚”
——回忆我在日本的黄牛岁月

【访谈】

黄牛，在我朝就是倒卖车票、船票、证券等物的票贩子，而在日本也有这么一群国人，干着类似的活儿，不过倒卖的对象变成了各种先进的电器和咱们熟悉的游戏机。本期我找到了凯，在2月14日情人节这天和他聊天，听他讲讲日本电玩产品流入国内的过程和黄牛内幕，同时让我们向那些至今还在他乡风雨中奔跑的下层黄牛们说一声：你们辛苦了！

访谈者：凯

男，24岁，上海人。在日本已经9年，目前在一家建筑公司上班。凯在日本干了一年的黄牛，感受是“还蛮自由的，空余时间可以玩玩游戏、聊聊天，但是收入非常不稳定。”他想对国内朋友们说：“可能你现在的爱机曾经过我的爱抚，哈哈！”

剑纹■ 凯，你好，感谢接受新迷的采访。
凯■ 我也很高兴能和你对话。我明天就回国了，再回日本要到3月2日。

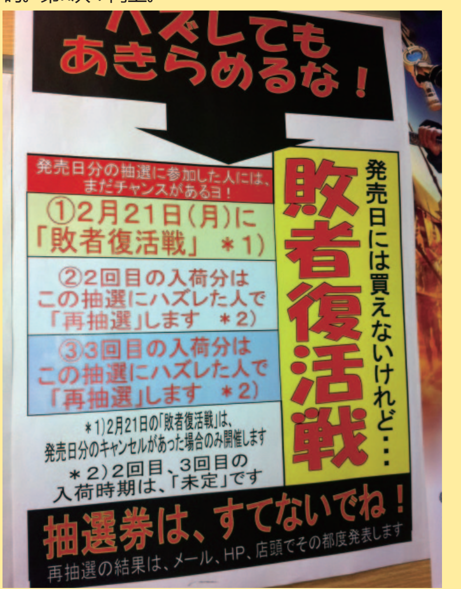
剑纹■ 时间真巧，正好赶上。
凯■ 嗯，来吧，单刀直入。

剑纹■ 3DS怎么样，据说日本的很多店铺已经开始预约了？
凯■ 前两天路过秋叶原，车站里有个展示3DS的平台，我过去看了下。平心而论，3DS的3D效果还是不错的。可惜，我只看了5分钟，确实有点晕晕的感觉，但还没有到要吐。不同游戏所呈现出的3D效果有很大出入，演示游戏中有生化、山脊、马里奥、实况等。生化和马里奥的3D很棒，特别是生化。但是山脊的3D就不是很明显。值得一提的是生化的实机画面，之前网上看到的即时演算画面，因为是在PC屏幕观看的缘故，马赛克很明显，但是到了3DS本体上，画面就十分精细了，非常舒服。虽说分辨率比不上NGP，但身为次世代也实至名归。3DS的预约方面，现在日本各游戏贩卖店已经开始以抽选的方式提供预约，有些店面还有抽选落败的复活组。可见3DS的人气非同一般。这时在日本的中国倒卖同胞——黄牛，又要开始从新宿东口跑到西口，从西口跑到北口了。

剑纹■ 提供预约和抽选败落的复活组是怎么回事？
凯■ 抽选是因为一些小店家可以分到的首发机器不多，不能供给需要购买的人数，所以店家就分发号码牌给需要预约的人，然后在几天后公布中奖号码。手持一样号码的就获得了预约资格，凭号码去柜台兑换预约卷。所谓的败者复活组，就是再提供预约的机会，可以分为很多次。第一次：发售当天在取消预约



的机器中，再次抽选之前没有抽中的人。第二次：第二次进货时，首先抽选第一次抽选没有得中的号码。第三次：第三次进货时，继续抽选之前没有中奖的号码。第n次：同上。



剑纹■ 都是数量有限的商品才这样干么？除了游戏机，还有别的什么东西也要抽？

凯■ 日本商家很喜欢用抽选这招。我估计一方面是商品有限，一方面可以防止过多的人来询问是否有货，再来还可以提高市场饥渴度，变向提升产品的人气。除了游戏机，还有一些刚刚发售的3D电视机和一些秋叶原动画见面会入场票喜欢搞抽选。

剑纹■ 有点意思。说说你在日本的黄牛经历吧。

凯■ 好的，不过我先说说黄牛的基本内幕吧，有助于大家理解这个行业。黄牛分为好几个层次，工作流程是：首先，最上层的黄牛把钱分给下层的黄牛——下层黄牛一般为留学生，或者在日打工者，比如我。拿到钱后下层黄牛开始工作，去各大电器贩卖连锁店将机器买到，买机器会产生购物点数。比如25000日元的电器有10%-15%的点数回扣，下层黄牛就赚到了这些点数。当累计到一定程度就可以用点数去买机器，而上层黄牛给你的这台机器的钱，就可以留在自己的口袋里了。而那些上层黄牛，收到机器后，先是从下层黄牛这边提成，每件电子产品的提成不一。PSP的后期是100日元一台（抽血啊），然后以高出市价的价格转给一些空壳公司。那些空壳公司就开始打包，走私到国内，再以高价放出。

剑纹■ 不是人们一般理解的，去买机器多给点钱，类似什么代购费之类的啊？挣的钱都是从回扣点数上出吗？

凯■ 也有这种专门排队的黄牛，只需要给他一些钱，之后他把买到的机器和卡都上交。下层黄牛都是挣回扣点数，还要受上层的层层剥削，很心酸。这些后面再说。

剑纹■ 嗯，购物点数是怎么回事？

凯■ 我说的点数就是要在各大电器商店，比如友都八喜、Softmap ，这样的店里办一张他们的会员卡。然后你在购物后，就可以获得相应的点数回扣，自动存入卡内。比如零售价格19800日元的PSP，每个商店产生的点数不一样，有的是10%，有的是5%。那一台PSP按照10%来算就有1980的点数回报，1个点数相当于1日元。那么我们这些黄牛就争取去买10台PSP，这样卡里就有19800的点数了。之后只要用点数购买PSP，那么上层黄牛给你买这台PSP的19800现金，你就可以自己收着了。也就是说，按理想状态，你去买10台PSP，就可以挣到19800现金。这就是黄牛的收入方式。

剑纹■ 购物的钱是上层黄牛分下来的，对吧？

凯■ 是的。上层黄牛给的钱，一般先给到中层黄牛这里。中层黄牛再分发给下层，和代购不同，但是大同小异。这些下层黄牛往往是一些留学生和打工者，并非专业的。要做的只是去买下指定商品上交就可以了。这里有必要说说上层黄牛和下层黄牛的关系，其实中间还夹杂了一个中层黄牛——因为下层黄牛太多，不好管理，所以出现了中层黄牛。这些中层黄牛是一些做的时间比较长的，或者会拍上层黄牛马屁的下层黄牛演变而来的。通常中层黄牛会各自招兵买马，无限聚集归属于他的下层黄牛。那么他就可以从那些归属于他的下层黄牛的手中提成，下层黄牛越多，他赚的越多……所以，像我这样的下层小黄牛。可以说是被剥削了好几层。整个流程大概就是这样。我现在已经不做了。因为还是老老实实打工挣钱来的踏实。

剑纹■ 有个问题不明白，你所谓的剥削，下层黄牛买到机器上交的时候还要被上层提成点数。这是怎么回事呢？

凯■ 这里就是上中下的抽成关系了。上层黄牛的利益最大，因为他们交货的空壳公司是以高出市价的价格回收商品的（或者相同）。那么最上层的黄牛可以对中层说：这个机器我只能卖19700日元，你要补我100日元的现金。因为你一台机子的利润是1980日元（点数回扣），即便交给上层100日元，也还是有的

赚。而且这个损失可以从下层这里扯平，所以往往中层不会计较这个。但是到了下层，中层就会说，这机器上层只能给19600日元，你要贴给我200日元（或者更多）。就是这样一层一层的剥削下来。

剑纹■ 明白了。就是说这个行业的利润产生在点数回扣，下层黄牛去排队买机器，上层和中层都要从中抽取一些点数回扣的钱。而实际上，卖到国内的价格更高。那么上层黄牛出手价格是多少，首发的时候比原价高很多吧？



凯■ 上层黄牛出手的价格也不会比日本市价高出太多，最多一台高出100日元左右。真正可以赚大钱的是把货走私到国内的那些公司（或个人）。国内首发机器的价格，我想你比我了解吧，通常是翻倍的。

剑纹■ 原来如此，就算以后价格回落，那些走私公司也不会有什么问题，只是每台挣得少一些，是这样吧。

凯■ 一但价格回落，那他收取的机器的价钱也会随之调整，甚至不收了。那黄牛也就赚的更少。首发的机器，它可以用高出市价去收；一旦市场充裕了，他就用低于市价的价格来收。赚多赚少是黄牛的事。

剑纹■ 反正黄牛就从那些回扣点数上挣，就看上层的“收货价”了。

凯■ 嗯，这是最主要的。还有就是专门排队的黄牛，比如说，我是上层的黄牛，我找个人来排个队，给他点钱，让他买台首发机器。我给你一些现金，然后他把会员卡和机器都上交就可以了。

剑纹■ 嗯，以前我就是这样理解的。

凯■ 专业的黄牛情愿要卡也不要现钱的，因为现钱不会比卡里的点数多。比如PS3首发就是个例子。当时的回扣点数高到15%， 所以那时候很多国人涌入日本黄牛行业。

剑纹■ 这两种方式还能自选吗？要卡和要钱。

凯■ 是可以的，毕竟这是一个比较自由的赚钱方式。你要现金就赚的少点，你要点数就需要长时间泡在这行业里面了。比如我平时不做这行，我朋友叫我来买机器挣点钱，我又不会常来，我就要现金了。要卡的话就不能只来一次。

剑纹■ 这几层黄牛之间是怎么联系的？有什么危险吗，比如上层怕不怕被告密之类的，是不是很隐蔽的感觉？

凯■ 我们基本是早上自动在新宿集合，和带领我们的中层黄牛之间有手机号可以联系，比如在哪里见面，在哪里等，哪个店今天有可能会发售一些什么。其实没有什么危险，这也是日本法律的不完善吧。日本只是说禁止倒卖商品，但是没有说倒卖是犯法的，所以往往我们购物之后集合，一整车一整车的游戏机堆在那里，日本警方看到了也只能笑一笑，看一看，就走了。之所以在新宿集合，是因为新宿有很多电器店，那里的交通也比较方便。

剑纹■ 说了这么多行业内幕，黄牛本身的工作如何呢？

凯■ 看似简单的工作，却充满着心酸。因为日本人是不让你倒卖商品的。就拿游戏机来说，每个人只能买一台，所以你想买第2台，第3台的时候，你就要像做贼一样，换装、换柜台、甚至换发型、换身高……被认出来了，还有可能把你请出商店。你不出去，他们还会报警。我曾经就和日本警方纠缠过。其实说穿了，他们并不敢动你，因为我只是来买东西的，他们没有任何证据能证明我是倒卖的。所以也就是跟你客气的说几句，让你出去。还有就是，一定要能跑。这里的跑并不是偷东西、或者被人追打的跑……就是从这个店到下一个店，离得近的约200米，远的1公里……你跑慢了，基本没你的份了。你不知道商店什么时候开始贩卖主机，所以速度快才有可能买到。日本人很坏，就算他有货，



他也不会一大早的就开始卖，往往会在一天中的某个时段突然发售。当然，这里说的是一些刚刚上线的、有倒卖价值的产品。其实你看日本人排队，通宵买限定机器、新游戏机什么的，那些壮观的队伍中至少有一半是我们中国同胞。当然是下层黄牛，因为上层的黄牛是不会做这种累活的。

剑纹■ 原来如此。不过真像你说的，首发排队中有一半是国人这么多，这么夸张么？
凯■ 当然也并非所有的队伍都这样。但是像在新宿、池袋、秋叶原等地方，往往黄牛比真正的玩家要多。

剑纹■ 干这个大概能挣多少？
凯■ 很多中国留学生做这行一般是兼职，休息天出来转几圈挣点外快，关系网往往是同学、室友和朋友。我还见过带着老爸老妈出来排队的……
剑纹■ 哈哈。
凯■ 10万日元是我几乎一个月天天泡在里面的成果。当然我是属于那种脸皮薄的，要是买第2台被人打枪了，我基本就不会去第三次。但是有些高手就不管这么多了。他不管被打几次枪，都敢再去。还真有第2次、第3次被打枪，第4次把东西买出来的……

剑纹■ 打枪？就是被人认出来吧？
凯■ 嗯，对。

剑纹■ 一直不太明白，日本贩卖店一人限购一台的话，日本本地人想买多台怎么办？比如给朋友代买，或者我自己买两台，一台玩一台收藏也不行吗？
凯■ 在日本，无论你是出于什么目的，只要是人气产品就是一人限购一台。除非你是知名人士。

剑纹■ 这只能说明日本娱乐产业发达啊。那里的店员特别在意这个吗，都很认真的辨认是否是第2次、第3次来买东西？
凯■ 认不出你的脸，卡上也有信息记录着这个卡刚刚买了什么东西。所以我们都人手很多张卡，这样比较好买，但是也减慢了回钱的速度。

剑纹■ 明白了。购买方面你在前面说的挺详细的，一是怕被认出来，二是跑不同的店很累。这是首发排队的情况吧，我们想知道后期买机器也这样吗，是不是容易一些？
凯■ 后期会好一点，店家的货也比较的多了，所以不用跑得很急。当然也经常有大队人马赶到，日本店员一看形式不对，马上说卖完了……

剑纹■ 后期买机器还用这么多黄牛吗？
凯■ 不是说用不到，只能说今天的东西够了，不用再买了，然后就各自回家。因为上层的人只要保证货量，谁买到的无所谓，而光靠1、2个人又买不到那么多，所以人越多越好，买不买的到就看你自己了。

剑纹■ 感觉干这个收入很不稳定啊。想挣得比较多还得向中高层发展吧。
凯■ 嗯，十分不稳定，白板经常的事情，所以我早早的放弃了。据说上层的一些人有靠这个买房子、买车子的，很NB。

剑纹■ 嗯，公司走私过来挣得更多，国内电玩市场都是各自为营，价格自己调整……下层黄牛主要是入行容易吧，这些年情况有啥变化吗？
凯■ 这不，前一段时间销声匿迹的黄牛们随着3DS的发布又一次复活了。在没有游戏机买的时候，黄牛一般买一些数码相机。我在的时候，佳能的KISS卖的很凶。

剑纹■ 看来这行不好干。上层给的游戏机的量大概是多少？
凯■ 如果是主机的首发日，基本是无限收。之后稳定了，大概一天可以要到上百台。后期基本就不收了。

剑纹■ 数码相机没有游戏机的量高吧？
凯■ 没有，通常10台、20台就叫停了。

剑纹■ 基本就这样了，感谢你接受我们的采访。对了，你买3DS吗？
凯■ 想买，但是首发肯定没戏了，等吧。

剑纹■ 主要是3DS发售这段时间你回国了吧？
凯■ 嗯，没想到3DS预约这么早就开始了。

剑纹■ 再次感谢，最后祝你节日快乐！
凯■ 举手之劳不必言谢。你们工作也很辛苦，我在国内也经常买一些游戏杂志，感谢你们给我们带来那么多精彩内容。









我的掌机，我的POSE

——记第一个拿着掌机摆POSE的人

文/剑纹

我敢打赌，没有几个人没事拿个掌机摆Pose，拍照片玩儿。毕竟游戏机这玩意并不新鲜，拿着塑料拍照貌似并不给力。也许是为了反驳这点，本期新迷找来几个首发购入3DS的大头玩家，让他们来演示一下这种喜悦的情景，咱们围观（笑）。不过另一方面，游戏界总有那么几个人定期从口袋里掏出游戏机，摆出一个特别给力的Pose，摆给全世界看。而此时，他们得到的往往是一片欢呼声。这是为什么呢？因为丫是BOSS。

1　　2004年5月11日

任天堂岩田聪社长拿出NDS原型机摆出这个很屌的POSE。结果比较杯具，他手中这个NDS原型机的造型受到全世界大量玩家的不满。不久后任天堂妥协，暗中改了造型，虽然并没有比这个好多少……

2　　2004年9月21日

SCE当时的老大久多良木健公布了SONY公司的掌机，从此SONY正式进入掌机界，也和任天堂展开了旷日持久的战争。（虽然最后两者都很成功，但被半路杀出来的苹果和谷歌的安卓系统打乱了阵营。）

3　　2004年10月7日

岩田聪将修改好的NDS造型拿了出来。这个造型也是NDS第一版本的最终零售版。

4　　2007年7月11日

E3 2007游戏展上，SONY公布了改良版PSP，也就是PSP2000。新版本更轻更薄更安心。除了一般版本的PSP2000，本届E3展同时公布了《星球大战》限定版的消息。特殊之处就是，白色的PSP2000机身背面印有达斯维达的头像。之后达斯维达（是人Cos的啦）真的出现，并手持印有达斯维达头像的白色PSP。

GAR!
兄弟，淡定……
谁不买这个版本我就饶不了他！
4





5 **2009年6月2日**

E3 2009年游戏展之前，PSPgo的消息就在网上泄漏了。6月2日E3索尼发布会上，平井一夫拿着PSPgo开玩笑说，这个新PSP有两个名字，一是PSP go，另一个是“最糟糕的E3保密工作”。消息的泄漏也许并不只是PSPgo出师不利的表现，似乎还预示着它的杯具。

6 **2010年6月15日**

3DS造型的首次亮相。岩田聪拿出任天堂的新一代印钞机——掌握了未来科技的裸眼3D掌机3DS。本次E3展会上正式确认了3DS名称没改，外形也和零售版一样。时间如穿梭，转眼大半年过去，如今3DS已经拿在了我们这些普通玩家的手中。

7 **2011年1月27日**

跟传闻一样，平井一夫终于在1月底公开了下代PSP，这个集成了各种高科技，代号为NGP的新掌机。他还表示NGP将在年底上市。至此，2011年我们这些爹不疼娘不爱的天朝掌机迷们终于迎来了次世代掌机。



RPG存在无限可能性！

IMAGE EPOCH御影社长&宇田制作人访谈（前篇）

编译/Akatsuki

背景：IMAGEEPOCH公司召开了“JRPG SECOND STAGE”发布会（JRPG SECOND STAGE：直译为日式RPG游戏的第二个阶段），并进行了发行商宣言。对于他们的发布会，游戏业界确实被“震撼”了。在本次的访谈中，就RPG游戏类型的开发以此如何扩大业绩，和该公司今后的经营方针，以及制作人对制作RPG游戏的热诚进行了一番讨论。





IMAGEEPOCH董事长

御影良卫



开发制作人、宣传责任人。《最后的约束故事》制作人。

宇田洋辅



访谈中提到的《骑士物语 策略》游戏，一款日式气氛非常浓厚的SRPG游戏。

■每天都会花上数小时来关注博客与微博

——前几天的发布会辛苦了。贵公司从成立到现在已经有5年，能简短的回顾一下吗？

御影■ 感觉，终于有了第二次机会。最初的机会是《弧光之源》（ルミナスアーク）。我们原本是作为游戏贴图比较强的公司而独立的，从这个游戏开始一点一点成长，到首次独立完成了一个游戏的企划，而且这完全是一个受委托制作的游戏。在这之后也是以同样的方式继续进行着受委托游戏的开发。最后，终于到了前些日子的发行商宣言日。

——在业界中有着很大的反响呢。

御影■ 真的十分感谢大家。作为一个发行商，我们终于有了一个新的舞台。在发布会上，我们使用了“JRPG SECOND STAGE”这个关键词，这意味着这是我们的第二次机会。因此，我们越发感觉到时间的紧迫，同时有一种必须要把公司做好的责任感。

——好像一直都执著于开发原创游戏。

御影■ 我们的全体职员都期待制作原创游戏。当然也会有续作，我想过不了多久就能公布了。不过IMAGEEPOCH的优势还是制作原创游戏。当我们宣布成为发行商的时候，就有了推出自家原创RPG游戏的使命感。其中，对于销量达到15万的游戏，我们会考虑为其制作续作。不过，我们是绝对不会在一年之中没有一个原创游戏作品的，也不会让公司的开发人员根本就不涉及原创作品的开发。如果真的变成没有原创游戏开发，我认为这时的公司就已经步入灭亡，就是最后的苟延残喘了。

——已经有企划设计了吗？

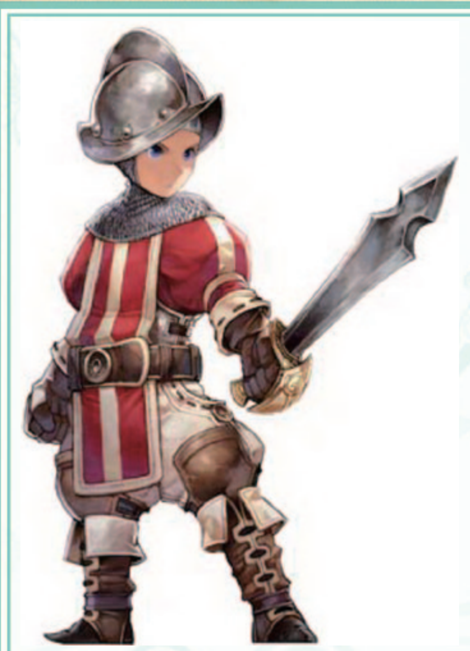
御影■ 暂时还没有。制作企划原案的工作人员只有极少数。虽然我们公司里能够提出企划的人有很多，但都不足以达到开发的能力。虽说我们重视原创作品，但也不是什么人都能制作的。要充分了解玩家的反馈信息、恰当地把握住工组人员的技术、并且需要踏踏实实的努力，这些都是很重要的。那些不断地说出各种点子的人，很遗憾，是不能制作游戏的。相反，在公司内部形成企划，大家都成长起来有了制作原创游戏的能力，我觉得这就非常了不起了。当然，我也很希望我们的公司能发展成为那样。

——怎么样来收集玩家的反馈信息呢？

御影■ 我基本上就是不停地的阅读自己的博客。最近也开始使用微博，经常会出现很多的评论。开始关注博客是从《弧光之源》发售后，已经作为每天的必修课一直持续下来。当时有评论说IMAGEEPOCH制作的游戏是渣游戏等等，我全部看到了。我很想努力去把握问题的关键，比如说这个游戏到底是哪里不好，或者要怎么做才会使游戏变得有趣。慢慢地，有人在评论中说IMAGEEPOCH的游戏越来越有趣，这对我来说是很大的鼓舞。对我来说，不管得到怎样的评论，他们都是十分重要的客人。也是出于这样的心情，我在发布会上邀请了这些在博客上评论的人们。

——大概会花上多长时间来阅读博客呢？

御影■ 每天要花上2到3个小时吧。基本上是在工作结束后，凌晨2、3点的时候回到家，然后到



4、5点左右都会阅读博客和微博。最后会写上自己的评论，“今天谢谢大家了”，然后才上床睡觉。所以每天都是睡眠不足的状态呢。因为经常有一些批评的评论，所以有人告诉我干脆就不要去管网上的评论了。但是，这和把耳朵堵上，不去理会别人对自己孩子的批评不是一样的吗？想想看，直到《弧光之源》之前，就算我们做怎样的游戏，都没有任何对我们的反馈信息。所以现在就算是中伤的评论，我也觉得高兴。万一有一天我们甚至都不知道这样的反馈信息已经没有了，也就是说玩家已经对我们的游戏没有兴趣了。要是这样的话，对于一个游戏制作公司来说显然是最恐怖的事情。这说明玩家都已经觉得写评论很麻烦，干脆就不写了。

——宇田先生也关注这些吗？

宇田■ 说实话，我没有做到御影先生那样。以前倒是和博客上的人们有着密切的联系和交流，但是一旦变成制作人，我就没有御影先生那样的勇气了。“在制作游戏期间最好不要看评论”，我会有这样的想法。自己平时玩玩微博，虽然有时候也会评论，但是不会把自己放在最前线，也不会让自己显得很有地位的感觉……很幸运的是，制作小组的成员都很优秀，而为他们提供良好的工作环境，我认为这才是我的工作职能所在。所以网上的交流少了，较以前所能获得的信息量就少了很多。

在2014年之前主推国内市场，2015年开始才是真正的第二舞台

——御影先生经常玩游戏吗？

御影■ 以前所有游戏我都玩。不过自从发布会之后，各种各样的企业都会把一些游戏交给我们，真的就好像快要死掉一样。在发布会之前，还没有堆积起来没玩的游戏，不过现在已经有4部游戏放着没玩了。而且之前不小心说了要玩RPG游戏，所以弄得自己都没有玩《怪物猎人》的空闲呢。

——会把RPG游戏都玩一遍吗？

御影■ 是呢。我是学生的时候是不准玩游戏的，因此以前的游戏可能会有些跟不上。不过开始工作之后，所玩的游戏的量，我相信应该不会输给任何人。特别是最近的RPG我全都玩了，而且都通关了。所以在游戏方面会有很多话题。其实我并不是为了研究一个游戏而去玩的，只是单纯的喜欢罢了。如果真的为了研究而玩，游戏就会变得很无趣，而且坚持不下来。

——准备一直做RPG游戏吗？

御影■ 差不多吧。未来5年到10年都只做RPG游戏。虽然说是RPG，比如A•RPG，指令式的RPG游戏，其实这之外还有很多的种类，我们是打算只做和RPG这个关键词有关联的游戏。所以经常会被问到，“你们不做其他游戏类型吗？”当然我们会有制作的准备，而且我认为还有必要为此准备好相应的体制。只是，就我们现在的工作而言，有着对于“JRPG SECOND STAGE”这一关键词的责任感，这也是对于玩家的一种责任。所以现在我们只需要记住JRPG这一关键词就已经足够了。

——是打算用JRPG再次震撼全球的概念吧？

御影■ 还没有考虑到要震撼全球呢（笑）。而且我认为JRPG不能震撼全球。这样说是因为，JRPG只是针对日本人而特定化的一种RPG风格。从现在开始，大概到3年后的2014年左右我们都会全力制

作面向国内的JRPG游戏。当然，我们也会发售用于出口的本土化游戏作品。现在JRPG在国内最多卖到50万份，在北美有20到50万份，在欧洲有15到20万份左右的市场。也就说，总计差不多有100万份的市场。这样不断接近这个数字，在国内最多能够出货50万份的话，我感觉就已经很不错了。

——游戏新作面向PSP平台的比较多，这也是其中考虑到的一个环节吗？

御影■ 是的。很多人会不解为什么我们会那么重视PSP平台。博客中很多评论都说IMAGEEPOCH要制作高清游戏（PS3/Xbox360）还太早了一点。虽然不能对这样的看法进行完全否定，不过反观2011年内，面向PSP开发和发售RPG游戏的厂商并不多。也就是说，很可能在未来几年，PSP也会经历新老主机交替的局面。而另一方面，在PSP的需求市场上，对于RPG的需求量确实还存在。在发行商宣言的背后，其实也已经包含了这样的市场调查在里面。

——也就是说要占领这一部分市场吧。

御影■ 是的。从2011年开始，IMAGEEPOCH会按照每三到四个月的时间间隔向PSP玩家提供一款RPG游戏。所以我们相信即使是明年，PSP玩家也不会觉得买PSP会吃亏。因为对于玩家而言，不仅仅只有一部作品可玩，而是定期都有可以玩的游戏。这点十分重要。我们在发布会上也说过了，玩家在差不多通关了一个游戏后，经过三到四个月又会想玩其他RPG游戏。但是，事实上目前的现状并不能满足这一条件，所以我们希望能够满足玩家在一方面的需求。我们想要做到的是，“在2011年拥有PSP的玩家可以期待IMAGEEPOCH的RPG游戏”这样的感觉。就我个人认为，好不容易拥有一个主机，但是一年内自己喜欢的类型的游戏才发售一到两款，确实很可悲。

——2015年之后会怎样转型呢？

御影■ 2014年之前逐步适应制作游戏的各种方法，最后一定会向高清游戏发展，并且发售面向全球的JRPG游戏的进化形态作品。这会是2015年到2020年期间的游戏作品，而且不管哪一款作品都会如之前所说，是面向全世界的游戏，而冲击的目标将会是百万级的游戏作品。我觉得，这才是真正意义上的“JRPG SECOND STAGE”。即使是到了那时，我们也会努力实现每三到四个月发售一款游戏的体制。我十分讨厌那种出一款



很厉害的作品，然后沉寂3年左右的时间，什么都不出的做法。为了能实现这种想法，从现在起就必须做好充分的准备。其实，面向高清游戏机的游戏已经进入开发阶段了。

■因为是控制型制作厂商才能实现的“网络”对策

——已经开始进行家用机以外的游戏开发了呢。感觉好像制作方法不一样，好像和迄今为止的RPG完全不同呢。

御影■ 的确是这样。我常常和公司员工闲聊的时候会说起这样的问题，为什么《怪物猎人》会卖出那么多呢？事实上，PSP玩家很多都是初高中生，而在日本的初高中生里，PC并没有很普及。因此，能够使他们体验到网络游戏乐趣的就



非《怪物猎人》莫属了，也因此游戏能够如此大卖。相较而言，《怪物猎人》是动作游戏，而同样是面向掌机，即时型网络RPG也会在不久的将来出现。因此我们需要研究和探讨、学习的是制作网络游戏的思路和方法。

——不过现在国内的开发者对于社交网络服务（SNS）的关注度很高呢。（编辑注：SNS就是社交性网络，Facebook，开心网这类网站，而SNS游戏的代表是开心农场和德克萨斯扑克这类网页游戏结合小游戏的多人网络游戏类型。）

御影■ 是呢。有时候我也想，家用机和掌机游戏的开发公司有必要制作SNS游戏和手机游戏吗？在不久的将来，SNS和手机游戏的思路（游戏方式）应该会融入到家用机/掌机游戏里去吧。出于这样的考虑，我们正在朝这方面努力。大概还没有游戏公司真正认真地考虑过这个问题吧。不过这样一来，反而是技术上的差距显得更为明显了。因为在这样的热潮到来之前，技术和思想没有事先做好准备的话，真正等到游戏热潮到来的时候就已经为时已晚了。这样的例子有很多。因此，虽然不能肯定地说这种游戏的发展趋势会真正的出现，不过我认为因为有这种可能性而付出相应的行动是必须的。

——原来如此。

御影■ 所以，从去年开始我就在公司里不停的提出，我们现在要迎头赶上的不是高清游戏的制作技术，而是在家用机/掌机真正的网络时代到来之前，我们通过事先学习并以此拥有对应这种网络游戏的制作方法和概念。即使是在之前的发布会中，我也使用了很多这方面的关键词。在游戏业界，也许有人会认为以网络游戏的方式会使得商品的销售流通受到消失，所以认为不应该过早的转型。不过在IMAGEEPOCH内部，我们会希望较早地确立起相对于贩卖渠道的转移、以及介入到网络游戏的方式等。从根本上对渠道进行转移会比想象中缓慢许多，而且过去的渠道也确实还存在着较大的市场占有率。所以我们会小心谨慎的进行。

——这个努力的结晶就是面向PS3/PC/智能手机的SRPG游戏《骑士物语 策略》（シュヴァリエ サーガ タクティクス）吧。这是和运营Hangame的NHN Japan共同开发的异类作品呢。

御影■ 嗯，的确。与Hangame运营者一起工作，主要还是学习了很多相关的制作方式。事实上，最初向索尼提出这个游戏的时候，现场的气氛就好像在说“你们在说什么傻话”。那时拼命的提出“必须要看到更远的未来”，最终才得以成功。而且最近有了非常丰厚的游戏制作根基，真的非常感谢。这个游戏进行PS3版移植也不是很容易。要按照原版使用同样的UI等等，而且还必须保证PS3版的质量，比如操作性也必须保持相同的水准等等。因此PS3版的发售可能会比PC版稍微晚一些，不过现在都还是未定呢。

——听您说了这么多，对于贵公司在RPG领域的特定化经营战略又有了更加浓厚的兴趣。不过国外方面，在今年的GDC中，皮特•莫利纽克斯（Peter Molyneux）对于《寓言3》（Fable III）的发言比较有趣。“自己

一直以来制作RPG，但RPG已经是利基市场了（注1）。所以对于《寓言3》，我有意识地制作成了动作冒险游戏”。

御影■ 的确是这样呢。

注1，利基市场是指市场中通常为大企业忽略的某些细分市场；而利基市场战略则指企业通过专业化经营来占领这些市场，从而最大限度的获取收益所采取的策略。在市场经济条件下，一些企业专注于市场的某一细分环节，他们不与强势企业正面竞争，“不拿鸡蛋碰石头”，而是通过专业化经营、见缝插针地占据有利的市场位置，这部分市场就可称为利基市场。以上文字来自度娘知道。

——感觉最近日本和欧洲的游戏厂商，他们的玩家群的嗜好差别很大。这一点您怎么看呢?

御影■ 我也这样认为。首先是只看重第一印象的玩家，究竟需要给他们提供怎样的游戏。其次的附加条件在于，当他是顶尖的制作人时，他就属于高层次的。相反，我是从现在开始不断成长，从低层次向中等层次升级的阶段。那么，高层次的制作人需要以“面”在控制游戏，而我还只能停留在确定“点”和“点”，并且将其用“线”连接起来的阶段。这样一来，所实施的游戏开发对策当然也就不一样。

■RPG没有正解，是拥有无限可能性的游戏类型

——不管怎样，二位对于RPG的执着和喜好，我已经深刻体会到了。那么对二位而言，RPG是什么呢?

御影■ 这个问题好难呢……

宇田■ 这是个哲学性的问题吧。

御影■ ……具有互动性的幻想小说。

——原来如此。

御影■ 而且，还会附加有音乐和影像等等。我小时候真的只能以读书为乐趣（禁止玩游戏的家庭出身）。比如父母会买米切尔•恩德（Michael Ende）的《讲不完的故事》给我，我也就从小读这样的作品长大。然后突然有一天接触到了游戏，立刻被游戏的音乐和影像所折服，而且还能化身为主人公。对我来说，简直就是踏入了未知领域的瞬间。所以，RPG对于我就仿佛是找到了另一种有着全新表现形式的书籍。

——这可真是有趣的比喻呢。

御影■ 就比如《角斗士》和《罗宾汉》这样的好莱坞电影吧，如果将其做成RPG游戏，不是超有趣吗？相反，如果将其做成ACT游戏，我倒是不会很想玩。也就是说，我更希望自己能够更加深刻地亲身体会主人公的故事。所以RPG这种游戏形式就一定是最适合的。ACT游戏的话，其重点在于游戏时的爽快感，街道的描写很容易被忽略，而且游戏的发展也会非常迅速。但是，RPG的重点在于累积一个又一个的要素推进游戏的进程，就仿佛是翻书的感觉一般。这应该是两种游戏类型的最大差别吧。

——确实，这样说来RPG在游戏的时候和读书很相似呢。宇田先生怎样认为呢?

宇田■ 嗯……这样郑重地问我还真不知道怎么回答好呢……我能不回答“RPG是什么”这个问题，而回答“为什么制作RPG游戏”吗？这样的话，我就可以认为是《创世纪》（Ultima）和《巫术》（Wizardry）在自己心中完成再诠释和再构建。事实上我在制作RPG游戏的时候，就是这样的思路。

——再诠释和再构建?

宇田■ 是的。《创世纪》的话，就是把理查•盖瑞特（Richard Garriot）这个创世纪世界的



（ブラック★ロックシューター　THE GAME）
第二弹《黑岩射手 THE GAME》

IMAGEEPOCH作品，发售日期：2011年夏，类型：RPG，平台：PSP



“神”的头脑解体后进行再构建时，会需要怎样的游戏系统呢……最近一直是以这样的思路和大家制作游戏。我曾经也玩过一阵子《创世纪OL》（Ultima Online），对于理查•盖瑞特的过人之处是相当的尊敬，并且这种感情已经成了我制作游戏的基础。在他所思考的幻想世界观里，移动自己的角色，在他所创造的世界里探寻。而这一过程中所体验的“今去来兮物语”会是什么，这些都会让我在制作游戏中不断地思考。制作RPG对我而言就是，哪怕只能接近理查•盖瑞特0.1厘米也好，这是我个人的探索之旅。

御影■ ……真让我吃惊，这样的回答真不错，很感动呢。

宇田■ 另一方面，《巫术》的话，就是其简单易懂的特点。说得极端一点，无非是“地底迷宫中住着‘龙’，请组成队伍消灭它”，这样一来大家就会对其充满了遐想而开始游戏。而类似的遐想引擎会驱使我，以及制作小组的伙伴们找出迄今为止的人生中所掌握的创新力。那么，制作RPG时的意义就在于实现创新后，究竟会做出怎样的东西。所以，要问我RPG是什么话，真的不清楚呢。

御影■ 嗯，真是这样。就算被问及RPG是什么的时候，答案总是不容易找到。因此RPG才存在无限的可能性吧。把众多的要素组合起来，就能诞生各式各样的作品。那些有“RPG类型已经衰退了”这个想法的人，只是考虑到现存的RPG游戏吧。也因此，既然我们提出了“RPG SECOND STAGE”这一关键词，那么就有必要回答这样的问题。开动脑筋不停地寻找新的思路，这样一来才有可能衍生出新的游戏。

——原来如此呢。

宇田■ 其实在以前的RPG中存在的很多要素里，都普遍性的还隐藏着很多有趣的东西。如果再深入探索一下的话，就一定会发现的。

御影■ 是的。最近也常常和制作小组的成员说起，RPG是什么，这个游戏里有趣的地方在哪里等等。以前在大作游戏的续作制作时，根本就没有进行这样的探讨。可以说，这就是头脑风暴，而我们接下来需要做什么，也会成为非常重要的一个进程。虽说如今游戏业界不景气，但是如果连这个也放弃的话，如此形成惰性，那么将来说不定就会真的衰退了。

（待续）

新怪设计和原型 猜测or考证

虽然黑白已经发售了两个月，但仍有不少玩家对新的口袋妖怪不熟悉，本文将对除三主角之外的新口袋妖怪做详细的介绍（不涉及对战方面）。为方便各种一周目苦恼的玩家，新口袋妖怪编号均用一树地区编号。另外说明一点，本文内涉及的原型、名字拆分均为笔者的个人推测，并没有日本官方的资料。

五代精灵设计的理念是“回归初代”，所以数量非常多，与初代类似的设定也有不少，好让玩家能找回最初的感动。

文/雪乃眞冬

090（バイバニラ）香草双雪



属性：冰
特性：寒冰身躯/破碎铠甲

它们的原型可能来自于香草甜筒，笔者认为最终进化仅仅是添加了一颗头进去，着实有些缺乏创意了。

091（シキジカ）四季鹿



属性：普通+草
特性：叶绿素/食草/天之恩赐



092（メブキジカ）芽吹鹿



属性：普通+草
特性：叶绿素/食草/天之恩赐

继天气要素之后，BW中也终于出现了季节要素。当年以天气为中心的漂浮泡泡夺得了不少人气，BW中告知季节的这组精灵同样不逊色。它们可能来源于梅花鹿，四季不同的形象是亮点。顺便一说，笔者相对喜欢的是冬天芽吹鹿。

093（エモンガ）电飞鼠



属性：电+飞行
特性：静电/电力引擎

乍一看就是皮卡丘的翻版，不过它跟皮卡丘可不是同一个种类，它的形象来源于鼯鼠。鼯鼠也叫飞鼠，可以利用其飞膜在树木之间高速滑行。

094（カブルモ）步甲虫



属性：虫
特性：虫族警报/蜕皮/无防御

095（シュバルゴ）盔甲骑兵

属性：虫+钢
特性：虫族警报/贝壳盔甲/防尘

122（チョボマキ）卷嘴蜗牛



属性：虫+钢
特性：虫族警报/贝壳盔甲/防尘

123（アギルダー）忍者蜗牛



属性：虫
特性：湿润身体/粘稠/走钢丝

把它们放在一起介绍的原因是因为它们之间特殊的进化方式。步甲虫的原型设定为黑步甲，是一种甲虫，为蜗牛的天敌，卷嘴蜗牛的原型自然

来源于蜗牛。步甲虫以卷嘴蜗牛为目标，想要夺取它的坚硬外壳。在沐浴着电能的瞬间（暗指通讯进化）夺取外壳，卷嘴蜗牛便把自己的壳脱给步甲虫，而步甲虫顺理成章地穿上，变成了盔甲骑兵，失去外壳的卷嘴蜗牛则变成了忍者蜗牛。盔甲骑兵的原型可能来源于田螺和骑兵，忍者蜗牛的原型可能来源于忍者和管虫。这是一组进化非常有创意的精灵，希望在未来的口袋游戏中也可以看到这样新颖的设计。



096（タマゲタケ）

惊吓菇

属性：草+毒
特性：孢子/再生之力

097（モロバレル）

球筒菇

属性：草+毒
特性：孢子/再生之力

它们可能来源于伞菌目蘑菇，且它们的身体上有各种精灵球状的东西，与初代的雷电球系列契合，响应了回归初代的设定。



098（プルリル）

鬼海蜇

属性：水+幽灵
特性：蓄水/诅咒身躯/潮湿

099（ブルンゲル）

幽灵海蜇

属性：水+幽灵
特性：蓄水/诅咒身躯/潮湿

新属性组合，原型可能来源于冠水母，由于形象的原因，很可能也参照了维多利亚服饰风格，比如蕾丝就是维多利亚风格的典型代表。它们能够吸取乘务员的生命，船行驶到它们的领地也会沉没，不禁会让人联想到恐怖的百慕大三角区。

100（ママンボウ）

翻车鱼

属性：水
特性：治愈之心/湿润身体/再生之力

最初被不少人误认为是爱心鱼的进化，其实它的原型设定与爱心鱼完全不同，虽然长相和颜色有些相似。它来源于翻车鱼，翻车鱼经常上浮侧翻，在海上做日光浴。另外它的食物主要是水母，设计者把它放到图鉴中幽灵海蜇的后面，不知有没有深意。



101（バチュル）

小电蛛

属性：虫+电
特性：复眼/紧张感/虫族警报

102（デンチュラ）

电狼蛛

属性：虫+电
特性：复眼/紧张感/虫族警报

笔者很喜欢的一组设计，拥有全新的属性组合。它们的设定来源于毛蜘蛛，毛蜘蛛普遍被英文译成Tarantula，即“塔兰图拉”，但原意是狼蛛的意思。



103（テッシ-ド）

铁球种

属性：草+钢
特性：铁棘



104（ナットレイ）

坚果垫

属性：草+钢
特性：铁棘

也是笔者比较喜欢的一组设计，拥有全新的属性组合。铁球种的设定可能来源于板栗，坚果垫的设定可能来源于荆棘和坚果。

105（ギアル）
双子齿轮

属性:钢
特性:正极/负极/净体



106（ギギアル）
三齿轮

属性:钢
特性:正极/负极/净体



107（ギギギアル）
多合齿轮

属性:钢
特性:正极/负极/净体

它们全都来源于齿轮，不过种类有些不同，当初笔者还以为双子齿轮会进化成别的东西。双子齿轮来源于连锁齿轮，三齿轮则由连锁齿轮和行星齿轮组合而成，多合齿轮又由连锁齿轮、行星齿轮、斜齿轮和外齿轮组合而成。

108（シビシラス）
电沙丁



属性：电
特性：浮游



109（シビビール）
电噬鳗

属性：电
特性：浮游

110（シビルドン）
雷鳃鳗



属性：电
特性：浮游

这是一组设计地很好但稍显怪异的精灵。电沙丁来源于沙丁鱼和电鳗，后面两位的原型均来自于电鳗和七鳃鳗。电鳗是海中已知能放出最高电压的鱼类，七鳃鳗又称八目鳗，是一种圆口纲鱼类，嘴里长满锋利的牙齿，可以吸附在别的鱼身上食其血肉。虽然怎么看都是鱼类，设计者却没有添加水属性，蛋组是不定形组，就连水系技能也只会唯一的一个“祈雨”。细心的朋友可能早就发现它的特性为浮游了，纯电属性变得没有弱点，大概设计者只是想把它弄的更有特点而已吧。



111（リグレー）
利古雷

属性：超能力
特性：超感知觉/同步率/分析



112（オーベム）
奥贝姆



属性：超能力
特性：超感知觉/同步率/分析

它们可能来源于外星人，由于奥贝姆的形象和所学技能的关系，也有可能在暗指复活节岛石像。复活节岛石像是复活节岛的奇特景观，有种说法就是这些石像是由外星飞船搬运来的。

113（ヒトモシ）
昏烛火

属性：幽灵+火
特性：引火/火焰身躯/踩影子

114（ランプラー）
鬼烛灯



属性：幽灵+火
特性：引火/火焰身躯/踩影子

115（シャンデラ）

灵烛吊灯

属性：幽灵+火
特性：引火/火焰身躯/踩影子

非常有型的新属性组合精灵。昏烛火的原型来自于大家都熟悉的蜡烛，鬼烛灯的原型来源于路灯，灵烛吊灯的原型来自于支型吊灯。火系的精灵本来就比较难设计，设计者把蜡烛和灯归结到一组进化链中不得不让笔者敬佩。



116（キバゴ）

獠牙龙

属性：龙
特性：斗争心/破格/紧张感

117（オノンド）

铠斧龙



属性：龙
特性：斗争心/破格/紧张感

118（オノノクス）

战斧龙

属性：龙
特性：斗争心/破格/紧张感

这一组精灵的原型可能来源于犰狳蜥，埃德蒙顿龙以及角龙。犰狳蜥身上的鳞片跟战斧龙的很像，而这一组精灵长有的长牙，很可能是根据角龙的角变形而来。

119（クマシュン）

鼻涕熊



属性：冰
特性：雪隐/颤抖

120（ツンベア ）

冻土熊



属性：冰
特性：雪隐/轻快

两只的原型都非常容易看出，为北极熊。



121（フリ ジオ）

冰结球

属性：冰
特性：浮游

这只奇特的冰系精灵来源于雪花和冰晶，它会根据温度的改变在水蒸气与冰晶体之间转换，巧妙地阐释了物理学现象，可惜的是游戏并没有表现出来。

124（マッギョ）

泥浆鱼

属性：地面+电
特性：静电/柔软/沙隐

拥有全新的属性组合，它是黑白中第二组是海洋生物却没有水属性的怪兽。它的原型可能来自于比目鱼，电鳐或者瞻星鱼。比目鱼的两只眼睛长在一面，而非绝大多数鱼类长在两侧，电鳐和瞻星鱼均能放电，瞻星鱼则是经常把身体藏在泥沙里。

125（コジョフ ）

功夫居士

属性：格斗
特性：精神力/再生之力/舍身



126（コジョンド）

疾速居士

属性：格斗
特性：精神力/再生之力/舍身

它们都来自于鼬类。

127（クリムガン）
赤鲨龙

属性：龙
特性：鲨鱼皮/振奋/破格

它的原型可能基于石像鬼，是目前速度最慢的最终形态龙系。



128（ゴビット）
石魔灵

属性：地面+幽灵
特性：铁拳/不用武器/无防御

129（ゴルーグ）
石魔巨人



属性：地面+幽灵
特性：铁拳/不用武器/无防御

它们的原型来自于石魔。石魔是在犹太神话中被赋予了生命的人造生物。由于石魔巨人可以在空中以音速飞行，很可能也在暗示钢铁巨人。



130（コマタナ）
刀刃步兵

属性：恶+钢
特性：不服输/精神力/压力

131（キリキザン）
碎裂骑士

属性：恶+钢
特性：不服输/精神力/压力

它们的原型可能来自于黑骑士，这一组精灵全身都是刀刃，把骑士跟闪烁金属光泽的刀刃结合在一起成为新的属性组合，可见设计者着实下了一番功夫。



132（バッフロン）
爆炸水牛

属性：普通
特性：舍身/食草/隔音

它的原型来自于水牛和爆炸头发型，曾一度被误认为是肯泰罗的进化，但其本质完全不同。

133（ワシボン）
雏雕



属性：普通+飞行
特性：锐利目光/振奋/紧张

134（ウォーグル）
战鹰

属性：普通+飞行
特性：锐利目光/振奋/不服输

它们的原型来自于老鹰，由于形象和颜色的关系，可能与印第安也有着密不可分的联系。

135（バルチャイ）
幼秃鹫



属性：恶+飞行
特性：鸽胸/防尘/破碎装甲

136（バルジーナ）
王后秃鹫

属性：恶+飞行
特性：鸽胸/防尘/破碎装甲

它们的原型来自于秃鹫，秃鹫是一种食腐肉的大型猛禽，分布极其广泛。

137（クイタラン）
贪吃食蚁兽

属性：火
特性：贪吃/引火/白烟



138（アイアント）
钢铁蚁

属性：虫+钢
特性：虫族警报/紧张感/懒惰

这是一组天敌精灵，分别为食蚁兽和蚂蚁。贪吃食蚁兽的属性正好4倍克制钢铁蚁，作为天敌的设定来说再恰当不过。



139（モノズ）
独头龙

属性：恶+龙
特性：紧张

140（ジヘッド）
双头龙

属性：恶+龙
特性：紧张



141（サザンドラ）
三头龙

属性：恶+龙
特性：浮游

这次的准神设计地比较大胆，与以前的风格也稍微有些偏差，它们的原型可能来自于九头蛇。九头蛇又名海德拉，是传说中令人畏惧的怪物，但被大英雄赫拉克勒斯杀死。口袋妖怪中的怪力甲虫（与赫拉克勒斯读音相近）的虫和格斗属性正好克制三头龙的恶属性，且三头龙拥有六片翅膀，三个头加上六片翅膀正好等于九。



142（メラルバ）
日光虫

属性：虫+火
特性：火焰身躯/虫族警报



143（ウルガモス）
日冕蛾

属性：虫+火
特性：火焰身躯/虫族警报

排在神兽前的最后一组普通精灵，属性是看似矛盾的虫+火。它们的生物原型可能来自于皇蛾，皇蛾是目前世界上最大的蛾，拥有火红的体色和巨大的翅膀。而从名字中可以得知，它们可能还跟武尔坎努斯有关，武尔坎努斯是罗马神话中的火神，暗示了这组精灵带有火属性。



144（コバルオン）
科巴鲁奥

属性：钢+格斗
特性：正义之心



145（テラキオン）
特拉奇奥

属性：岩石+格斗
特性：正义之心



146（ビリジオン）
比利吉奥

属性：草+格斗
特性：正义之心

153（ケルディオ）
克鲁迪奥

属性：水+格斗
特性：正义之心

144-146号属于黑白的三神兽，按照惯例，也就是守护这个地区的守护者。它们三只的形象可能来自于一部小说，叫做《三剑客》，也叫《三个火枪手》。铁心口袋妖怪科巴鲁奥对应的是阿托斯，他是最沉着冷静的领导者；岩窟口袋妖怪特拉奇奥对应的是波尔托斯，他是最重也是战斗

力最强的；草原口袋妖怪比利吉奥对应的是阿拉米斯，他擅长剑术，也是最虚荣和浪漫的。153号虽然离前面三位有点距离，但根据剧情来说，它很可能就是代表着这部小说的主人公，达达尼昂。就现实层面来看，科巴鲁奥的原型可能来自于羚羊，特拉奇奥的原型可能来自于犀牛，比利吉奥的原型可能来自于鹿，克鲁迪奥的原型可能来自于凯尔派，凯尔派是一种传说中的精灵，以水马的姿态出现。



147（トルネロス）

风神

属性：飞行
特性：恶作剧之心/不服输

148（ボルトロス）

雷神

属性：电+飞行
特性：恶作剧之心/不服输



151（ランドロス）

土神

属性：地面+飞行
特性：沙之力/振奋

它们的原型就来自于风神，雷神以及土地神

149（レシラム）

瑞希拉姆

属性：龙+火
特性：涡轮烈焰



150（ゼクロム）

泽克洛姆

属性：龙+电
特性：兆伏电压



152(キュレム)

丘雷姆

属性：龙+冰
特性：压力

黑白主神兽，被称为“白龙”的瑞希拉姆的原型来自于涡轮蒸汽机，而被称为“黑龙”的泽克洛姆的原型来自于发电机。白龙的含义是变亮，黑龙的含义是变暗，它们分别代表了支撑起工业文明的核心技术，即“热”和“电”，这样可以明白为什么属性会添加火和电了吧。被称为“冰龙”的丘雷姆是继第三代后惯例会出现的主神之后的第三神，前面两位都为新地区提供能量，也就是供热和供电，但丘雷姆却能产生绝对零度的低温，它的名字的含义为“极冷”，很可能在表达能源缺乏的现状。由于丘雷姆的剧情并没有一个详细的交代，就让我们共同期待可能出现的资料篇里的揭秘吧。

154（メロエッタ）

旋律仙子

属性：普通+超能力/格斗
特性：天之恩赐

它的原型就是旋律。不知道又没有人注意它的头发，绿色的头发上隐隐约约可以看见一些符号，那就是音符，而头发则是五线谱。由于读音的关系，它很可能在影射著名歌手Etta James，她是灵魂乐黄金时代最重要的女歌手。

000（ビクティニ）

胜利兽

属性：火+超能力
特性：胜利之心

它的原型可能来自于苹果兔。

155（ゲノセクト）

灭绝虫

属性：虫+钢
特性：下载

它是到目前为止，口袋妖怪世界编号中处于最后一位的精灵，宣告着第五代、黑白时代的终结。它的原型可能来源于古代蟑螂，蟑螂在地球上生活了3.5亿年左右，而灭绝虫则是3亿年前地球上的最强猎手，时间上非常接近。虽然比起第四代的最后一位精灵创世神少了许多神圣的色彩，但它拥有被等离子团改造的悲惨身世，我们同样希望关于灭绝虫的剧情，能在可能出现的资料篇中得到补完。

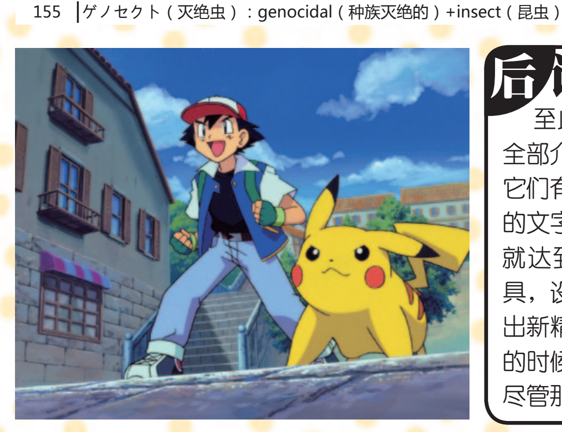
新口袋妖怪名字解析

000	ビクティニ（胜利兔）：ビクトリー（胜利）
001	ツタージャ（叶藤蛇）：ツタ（常春藤）+ジャ（蛇）
002	ジャノビー（贵藤蛇）：ジャ（蛇）+ノビー→noble（高贵）
003	ジャローダ（皇家蛇）：ジャ（蛇）+ローダ→royal（贵族）
004	ポカブ（暖暖猪）：ポカポカ（温暖的）+ブ→ぶた（猪）
005	チャオブー（朝阳猪）：チャオ→チャオヤン（朝阳）+ブ→ぶた（猪）
006	エンブオー（武斗猪）：エンブ（练武）
007	ミジュマル（海獭丸）：ミジュク（未成熟）+マル（丸）
008	フタチマル（双贝丸）：フタ（两个）+ホタチ（一种贝壳名称）+マル（丸）
009	ダイケーキ（大剑海獭）：ダイケン（大剑）
010	ミネズミ（看守鼠）：ミ（看）+ネズミ（老鼠）
011	ミルホッグ（监察鼠）：ミル（观察）+ホッグ→grondhog（土拨鼠）
012	ヨーテリー（约克犬）：Yorkshire Terrier（约克夏梗）
013	ハーデリア（毛面犬）：herding dogs（牧羊犬）+ Yorkshire Terrier（约克夏梗）
014	ムーランド（长须犬）：无
015	チョロネコ（蒙骗猫）：チョロ→ちょろまかす（蒙骗）+ネコ（猫）
016	レパルダス（棘爪豹猫）：レパ→Leopard（豹）+パル（棘爪）
017	ヤナップ（柳叶猴）：ヤナ→やなぎ（柳）+ップ→ape（猿）
018	ヤナッキー（柳树猴）：ヤナ→やなぎ（柳）+キー→monkey（猴）
019	バオップ（高温猴）：バースト（爆裂）+ップ→ape（猿）
020	バオッキー（爆破猴）：バースト（爆裂）+キー→monkey（猴）
021	ヒヤップ（冷水猴）：ヒヤ（冷水）+ップ→ape（猿）
022	ヒヤッキー（水压猴）：ヒヤ=（冷水）+キー→monkey（猴）
023	ムンナ（梦娜）：音译
024	ムシャーナ（梦夏娜）：音译
025	マメパト（灰豆鸽）：マメ（豆）+パト→ハト（鸽子）
026	ハトーボー（灰羽鸽）：ハト（鸽子）
027	ケンホロウ（冷酷雉）：けんどん（冷酷无情）+ほろろ（雉鸡的叫声）
028	シママ（电斑马）：シママ→シマウマ（斑马）
029	ゼブライカ（雷管斑马）：ゼブラ（斑马）+ライカン（雷管）
030	ダンゴロ（滚球丸）：ダンゴ（丸子）+ゴロ（地滚球）
031	ガントル（托尔岩）：ガントル→ガントウ（岩头）+トル=（托尔）
032	ギガイアス（盖亚岩）：アース（大地）+ガイア（盖亚）
033	コロモリ（圆滚蝠）：コロ（滚圆的）+コウモリ（蝙蝠）
034	ココロモリ（心印蝠）：ココロ（心）+コウモリ（蝙蝠）
035	モグリュー（钻地鼹鼠）：モグラ（鼹鼠）+どりゅう（土龙）
036	ドリュウズ（钢钻鼹鼠）：ドリル（钢钻）+ウズ（漩涡形状、旋转）+どりゅう（土龙）
037	タブンネ（塔布奈）：たぶんね（大概吧）
038	ドッコラー（土木郎）：ドッコ→ドッコイ（哼、嘿、且慢）+ドボク（土木工程）
039	ドテッコツ（钢骨斗士）：ドッコ→ドッコイ（哼、嘿、且慢）+テッコツ（钢骨）
040	ローブシン（混凝战神）：ブシン（战神）
041	オタマロ（声波蝌蚪）：オタマ（蝌蚪）
042	ガマガル（蟾蜍怪）：ガマ（蛤蟆）
043	ガマゲロゲ（颤鸣蟾蜍）：ガマ（蛤蟆）+ゲロゲ→ケロケロ（蛙叫声）
044	ナゲキ（纳迦奇）：ナゲ（投掷）
045	ダゲキ（达迦奇）：ダゲ（打击）
046	クルミル（包叶蚕）：クル（缠绕）+クルミ（包、小被子）
047	クルマユ（包叶茧）：クル（缠绕）+マユ（茧）
048	ハハコモリ（护子虫）：ハハ（妈妈）+コモリ（看小孩子）
049	フシデ（骨节蜈蚣）：フシ（骨节）+デ→ムカデ（蜈蚣）
050	ホイーガ（车轮茧）：ホイール（车轮）
051	ペンドラー（毒角蜈蚣）：ペンドラー→Scolopendra（蜈蚣）
052	モンメン（棉花球）：モメン（木棉）
053	エルフーン（淘气棉）：エルフ（妖精、淘气鬼）+タイフーン（台风）
054	チュリネ（郁香种）：チュリ→チューリップ（郁金香）+ネ（根）

口袋专题◆每期都有口袋内容，选题不固定。本期是新怪。

055	ドレディア（淑女花）：ドレディ→レディー（淑女）
056	バスラオ（巴斯鱼）：音译
057	メグロコ（黑目鳄）：メ（眼）+グロ→クロ（黑）+コ→crocodile（鳄鱼）
058	ワルビル（惊目鳄）：ワル（坏）+ルビル→わるびれる（发怵、打怵）
059	ワルビアル（赤霸鳄）：ワル（坏）+ワルビル→わるびれる（发怵、打怵）+アー→あか（赤）
060	ダルマッカ（达摩卡）：ダルマ（达摩）+マッカ（猩红）
061	ヒヒダルマ（炎达摩）：ヒヒ（狒狒）+ダルマ（达摩）
062	マラカッチ（舞铃蟹爪莲）：マラカ→マラカス（舞铃）+Zygocactus truncatus（蟹爪莲）
063	イシズマイ（岩居蟹）：イシ（岩石）+ズマイ→かりずまい（暂住）
064	イワパレス（岩宫蟹）：イワ（大石头）+パレス（宫殿）
065	ズルッグ （狡猾蜥）：ズル（狡猾）+ゲ→とかげ（蜥蜴）
066	ズルズキン（兜帽蜥）：ズル（狡猾）+ズキン（头巾，兜帽）
067	シンボラー（信仰鸟）：シンボウ（信仰）+ra（太阳神）
068	デスマス（假面死灵）：デス→death（死亡）+マス→マスク（面具）
069	デスカーン（死灵棺）：デス→death（死亡）+カーン→カン（棺）
070	プロトーガ（远古龟）：プロト→proto（原始的）+ガ→ガメ（龟）
071	アバゴーラ（颚甲龟）：アゴ（下颚）+こうら（甲壳）
072	アーケン（始祖鸟）：Archaeopteryx（始祖鸟）
073	アーケオス（祖翼鸟）：Archaeopteryx（始祖鸟）
074	ヤブクロン（绿破袋）：ヤブク（弄破）+ブクロン→ふくろ（塑料袋）
075	ダストダス（粉尘筒）：ダスト（粉尘）+ダストシュート（垃圾井筒）
076	ゾロア（佐罗亚）：zorro（佐罗、西班牙语的狐狸）
077	ゾロアーク（佐罗亚克）：zorro（佐罗、西班牙语的狐狸）+アク（恶）
078	チラーミィ（灰绒鼠）：チンチラ（灰鼠）
079	チラチーノ（奇拉奇诺）：チンチラ（灰鼠）+chino（棉布）
080	ゴチム（哥特宝宝）：ゴチック（哥特）
081	ゴチミル（哥特萝莉）：ゴチック（哥特）+ミル（观察）
082	ゴチルゼル（哥特小姐）：ゴチック（哥特）+mademoiselle（小姐）
083	ユニラン（组合细胞）：ユニオン（组合）+ラン（卵）
084	ダブラン（增殖细胞）：ダブル（翻倍）+ラン（卵）
085	ランクルス（人工细胞）：ラン（卵）+ホムンクルス（人工生命体）
086	コアルヒー（小水鸭）：みにくいアヒルのこ（安徒生童话丑小鸭）
087	スワンナ（白湾鹅）：スワン（天鹅）+ワンナ→ワンナイ（湾内）
088	バニプッチ（香草小雪）：バニラ（香草）+プッチ→プチ（小型的）
089	バニリッチ（香草雪糕）：バニラ（香草）
090	バイバニラ（香草双雪）：バイ（加倍）+バニラ（香草）
091	シキジカ（四季鹿）：シキ（四季）+ジカ→シカ（鹿）
092	メブキジカ（芽吹鹿）：メブキ（吐芽）+ジカ→シカ（鹿）
093	エモンガ（电飞鼠）：モモンガ（鼯鼠）
094	カブルモ（步甲虫）：マイマイカブリ（黑步甲）
095	シュバルゴ（盔甲骑兵）：Cavalier（法语中的骑士）+ Escargot（法语中的蜗牛）
096	タマゲタケ（惊吓菇）：タマゲ（吃惊、吓一跳）+タケ（蘑菇）
097	モロバレル（球桶菇）：モロ（双、两个）+バレル（桶型）
098	プルリル（鬼海蜇）：フリル（皱边）+blue（蓝色）/パープル（蓝+粉=紫色）
099	ブルンゲル（幽灵海蜇）：blue（蓝色）+sea angel（冰海小精灵）
100	ママンボウ（翻车鱼）：マンボウ（翻车鱼）
101	バチュル（小电蛛）：バ→bug（虫）+チュラ→タランチュラ（塔兰图拉毒蛛）
102	デンチュラ（电狼蛛）：デン→デンキ（电气）+チュラ→タランチュラ（塔兰图拉毒蛛）
103	テッシード（铁球种）：テッシ→てっしつ（铁质）+シード（种子）
104	ナットレイ（坚果垫）：ナット（坚果）+トレイ（垫、盘、座）
105	ギアル（双子齿轮）：ギア（齿轮）
106	ギギアル（三齿轮）：ギア（齿轮）
107	ギギギアル（多合齿轮）：ギア（齿轮）
108	シビシラス（电沙丁）：シビ→シビレウナギ（电鳗）+シラス（小沙丁鱼）
109	シビビール（电噬鳗）：シビ→シビレウナギ（电鳗）+ビリビリ（放电时的声音）+イール→eel（鳗）
110	シビルドン（电鳗王）：シビ→シビレウナギ（电鳗）+ドン（首领）
111	リグレー（利古雷）：little（小的）+グレー（外星人）
112	オーベム（奥贝姆）：ベム（外星人）
113	ヒトモシ（昏烛火）：ヒトモ→ひともしごろ（黄昏）+トモシ（灯火）

114	ランプラー（鬼烛灯）：ランプ（电灯）
115	シャンデラ（灵烛吊灯）：シャンデ→シャンデリア（支型吊灯）
116	キバゴ（獠牙龙）：キバ（獠牙）+ゴ→ドラゴン（龙）
117	オノンド（愕斧龙）：オノ（斧头）+おどかし（威吓）
118	オノノクス（战斧龙）：オノノク（战栗）+アックス（斧头）
119	クマシュン（鼻涕熊）：クマ（熊）+クシュン（吸鼻涕时的拟声词）
120	ツンベアー（冰须熊）：ツンドラ（冻土）+ベア（熊）
121	フリージオ（冰结球）：フリージ→フリージング（冻结）+ジオ→ジオイド（地球形体）
122	チョボマキ（卷嘴蜗牛）：チョボ→おちょぼぐち（抿起小嘴）+マキ（缠卷）
123	アギルダー（飞速骑兵）：アギル→agile（敏捷的）+ライダー→rider（骑兵）
124	マッギョ（泥浆鱼）：マッ→マッド→mud（泥浆）+ギョ（鱼）
125	コジョフー（功夫居士）：ジョフー→ぶじゅつ（功夫）+コジ（居士）
126	コジョンド（疾速居士）：コジ（居士）+ジョンド→shoot（疾驰）
127	クリムガン（赤鲨龙）：クリム→クリムソン（深红色）
128	ゴビット（石魔灵）：golem（石魔）+bit（存储单位）
129	ゴルッゴ（石魔巨人）：golem（石魔）
130	コマタナ（刀刃步兵）：コマタ（小步）+タナ→カタナ（刀）
131	キリキザン（碎裂骑士）：キリキザン→きりきざむ（切碎）+ザン（斩）
132	バッフロン（爆炸水牛）：バッフロン→バッファロー（水牛）+アフロ（爆炸头）
133	ワシボン（雏雕）：ワシ（雕）+ボン（对男孩的称呼）
134	ウォーグル（战鹰）：ウォー→war（战争）+グル→eagle（鹰）
135	バルチャイ（幼秃鹫）：バルチャイ→vulture（秃鹫）+チャイ→チャイルド→child（孩子）
136	バルジーナ（王后秃鹫）：バルジーナ→vulture（秃鹫）+ジーナ→gina（王后）
137	クイタラン（贪吃食蚁兽）：クイ→アリクイ（食蚁兽）+クイタラ→くいたりない（吃不饱）
138	アイアント（钢铁蚁）：アイアン（铁器）+アント→ant（蚂蚁）
139	モノズ（独头龙）：mono（1）+ズ（头）
140	ジヘッド（双头龙）：di（2）+ヘッド→head（头）
141	サザンドラ（三头龙）：サザン（3*3=9）+ヒドラ→hydra（希腊神话中的九头海蛇）
142	メラルバ（日光虫）：メラメラ（火焰熊熊燃烧）+larva（幼虫）
143	ウルガモス（日冕蛾）：vulcanus（火神）+モス（焚烧）→moth（蛾）
144	コバルオン（科巴鲁奥）：コバルト（钴、天蓝色）
145	テラキオン（特拉奇奥）：テラコッタ（赤陶）
146	ビリジオン（比利吉奥）：ビリジアン（翠绿色）
147	トルネロス（风神）：トルネード（龙卷风）
148	ボルトロス（雷神）：ボルト（伏特）
149	レシラム（瑞希拉姆）：シラム（变亮）
150	ゼクロム（泽克洛姆）：クロム（变暗）
151	ランドロス（土神）：ランド（土地）
152	キュレム（丘雷姆）：きゅうれい（极冷）
153	ケルディオ（克鲁迪奥）：Kelpie（传说中的水马）
154	メロエッタ（旋律仙子）：メロディー（旋律）+Etta James（女歌手）
155	ゲノセクト（灭绝虫）：genocidal（种族灭绝的）+insect（昆虫）



后记：

至此，第五代的新口袋妖怪就已经全部介绍完毕了，不知道大家是不是对它们有了全新的认识。如果能透过苍白的文字更加了解他们的话，我的目的也就达到了。口袋妖怪并不是对战的工具，设计者也绝非什么都不考虑就创造出新精灵，那么，在充分享受黑白旅途的时候，也请期待几年后的第六代吧，尽管那还很遥远。





大家苦苦期待的MHP3终于来啦！在这个寒冷的冬季，让我们围坐在一起，拿着PSP，边吃瓜子边联机打怪。欢声笑语中你会发现生活原来是如此惬意。伴随将近一年的沉默期，新迷的“狩人营地”栏目复活。在这里你可以找到一些实用技巧，技术交流，狩猎趣谈，同人文章等大拼盘内容。如果你有什么要和大家分享的，别忘了来信交流哦。

狩人营地 MHP3 Hunter Camp
展现全新的猎人生活

① 美女猎人装

MHP3加入了护石系统，配装的花样变得更多，而且以前所谓的固定套装“校服”已经没有了。这就让配装变成了乐趣，可以出现各种花样。

② 多人联机时的武器使用礼仪

硬核讲解多人联机狩猎的一大重要事项，说白了就是一些最好不用的招式。因为这些招式可能会严重影响同伴，是一种不礼貌的行为，应该尽量避免。

③ 怪物猎人日记（两则）

发现和MHP3相关的有趣内容。本期介绍日本的一个怪物猎人爱好者，他在博客上发布狩猎小漫画。用漫画这种形式分享自己的狩猎心情。

④ 同人小说《龙击之夜》

飞蓬草同学的怪物猎人同人短篇小说新作，他的故事也与时俱进，上期刚来到结云村，本期已经去打封山龙了。

怪物猎人“狩人营地”公告牌

■由于一些客观原因，新迷的《怪物猎人携带版3rd终极狩猎》已经制作完成，但尚未上市，上市日期另行通知。可关注本刊官方博客（www.4pgm.com）。市面上的所有此类刊物均与新迷无关。
■本栏目欢迎怪物猎人玩家投稿，投稿地址：
Email：pgmagazine@yeah.net
邮箱：北京市100096－025信箱，邮编100096

！本期光盘中收录“火山采集护石视频”，可放入PSP播放。





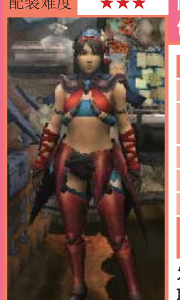
配装是《怪物猎人》系列的一大乐趣，有人喜欢各种强大的技能协助狩猎，有人喜欢搭配出可爱、美型的装束。特别是3代加入了护石的设定，使得强大和可爱并存的套装越来越多，下面介绍的几款就是这样。大家也可以根据自己手头现有的护石，来对这些套装进行修改，成为自己专属的套装。 文/硬核

配装表说明

■本期配装为剑士装，因为剑士装花样繁多。
■基本上兼顾了美形和性能。
■中文名称使用了PSPCHINA汉化组版本。

配装难度 ★★★

耐力夺取和集中两种技能并存使得这套装备成了锤专用。



护具名称	装饰品
天成霸【钵金】	强走珠【3】
黑骨装铠甲S	短缩珠【1】 回避珠【1】
绿迅龙装护手U	早气珠【2】
电怪龙装褶裙U	回避珠【2】
电怪龙装护腿U	强走珠【1】
护石能力	减气攻击6 回避性能3

发动技能：耐力急速回复、耐力夺取、集中、飞毛腿、回避性能+1

配装难度 ★★★

万用剑士装备，当然广域化+2只有在多人联机时才能起到最大的效果。

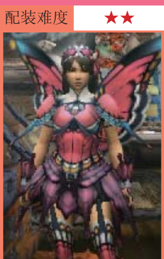


护具名称	装饰品
毒狗龙装面甲S	研磨珠【1】 研磨珠【1】
红彩鸟装铠甲U	-
钢铁护手S	友爱珠【1】 抗菌珠【1】
钢铁护腰S	抗菌珠【1】 抗菌珠【1】
青熊装护腿S	-
护石能力	广域9、食事5

发动技能：广域化+2、速食+2、抗菌、磨刀石使用高速化

配装难度 ★★

可以配合有异常状态属性的各类剑士武器使用。



护具名称	装饰品
飞甲虫装面甲S	特攻珠【2】
蝴蝶装铠甲S	特攻珠【1】 特攻珠【2】
飞甲虫装手套S	制绝珠【1】
飞甲虫装护腰S	达人珠【1】
蝴蝶装护腿S	制绝珠【1】
护石能力	达人5

发动技能：状态异常攻击+2、见切+1、气绝几率减半、麻痹无效



配装难度 ★★★★★

万用剑士装备，适合在不打算捕获猎物的时候使用。

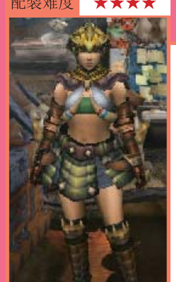
护具名称	装饰品
天成霸【钵金】	达人珠【1】 速纳珠【1】 皮剥珠【1】
结云衬袄•天	速纳珠【2】
城堡游击队【手甲】	-
三眼腰饰	皮剥珠【3】
城堡游击队【足袋】	强走珠【1】
护石能力	剥取3、纳刀6

发动技能：剥取达人、纳刀术、见切+1



配装难度 ★★★★

大剑装备，多使用横打攻击怪物头部才能有效利用KO术技能，也可使用锤或笛子做武器。



护具名称	装饰品
金月头铠	重击珠【1】 拔刀珠【2】
骸骨装铠甲S	ＫＯ珠【1】
双角龙装护手S	拔刀珠【2】
尾槌龙装褶裙S	拔刀珠【1】
青熊装护腿S	-
护石能力	重击5

发动技能：KO术、破坏王、拔刀术【技】

配装难度 ★★★★★

万用剑士装备，当然最好使用带属性的武器。



护具名称	装饰品
雷狼龙装面甲S	全开珠【2】
煌黑龙装铠甲	跳跃珠【1】
煌黑龙装腕甲	全开珠【2】
黑轰龙装褶裙U	防音珠【3】
煌黑龙装护腿	防音珠【3】
护石能力	千里眼9 属性攻击3

发动技能：回避距离UP、探知、力之解放+1、耳栓、属性攻击强化

配装难度 ★★

万用剑士装备，罠师和耐震非常适合用来狩猎恐暴龙。



护具名称	装饰品
南瓜头S	短缩珠【1】 短缩珠【1】
南瓜剑装S	短缩珠【1】
南瓜手腕S	罠师珠【1】 罠师珠【1】
赤甲兽装褶裙	回避珠【1】
南瓜短靴S	短缩珠【1】 抗震珠【1】
护石能力	耐震6

发动技能：回避性能+1、罠师、集中、耐震

备注：如果武器和护石加起来还有3个洞，再装3个持续珠【1】可出"道具使用强化"。

配装难度 ★★★★

这也是一套非常适合锤使用的装备，使用其他武器都无法全力发挥效果。

护具名称	装饰品
绿迅龙装头铠U	早气珠【1】 早气珠【2】
绿迅龙装铠甲U	回避珠【1】 KO珠【2】
绿迅龙装护手U	KO珠【1】 强走珠【1】
恐暴龙装护腰	-
钢锤龙装护腿U	KO珠【2】 强走珠【1】
护石能力	回避性能6

发动技能：耐力极速回复、KO术、飞毛腿、回避性能+1

配装难度 ★★★★

万用剑士装备，尤其适合打冰牙、冰碎、冻戈这三头在冻土且会咆哮【小】的龙。

护具名称	装饰品
优衣库兜帽	耐寒珠【1】 耐寒珠【1】
优衣库棉衣	防音珠【1】
优衣库手套	跳跃珠【1】 跳跃珠【1】
三眼腰饰	底力珠【1】 底力珠【2】
黑轰龙装护腿U	跳跃珠【3】
护石能力	底力+6

发动技能：回避距离UP、寒冷无效、火事场力+1、耳栓

备注：三眼腰饰的3洞可以和其他护石配合出其他能力。

多人联机时的武器使用礼仪

大剑的捞斩（△+○）在多人联机时是要慎用的招式，这一招击中队友的时候会把他挑飞，就算是捞斩动作的后半段往下落的时候碰到队友，同样能挑飞，是很恼人的一招。其实这一招除了能原地攻击较高的目标（比如怪物的尾巴）之外，并没有太多优势，多人联机时使用普通的纵斩代替捞斩是更好的选择。首先纵斩对队友的影响很小，



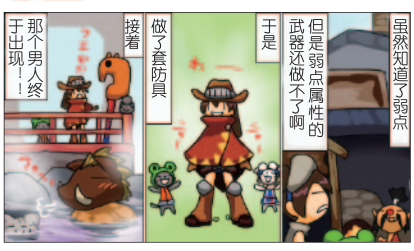
其次纵斩的攻击力跟捞斩差不多，而且可以根据情况进行蓄力，给予怪物更大的伤害。而断尾之类的工作，请相信你的队友！如果你的队友没有办法断尾，请事先提醒他们由你来使用捞斩断尾，让他们注意不要太靠近尾部。总之，不论从狩猎效率还是狩猎过程的愉快程度来说，使用捞斩都应十分谨慎。

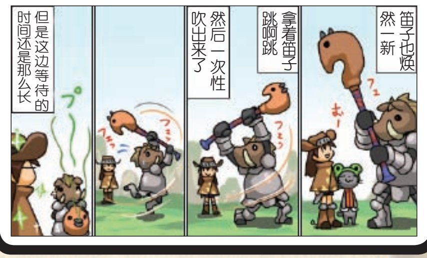
怪物猎人日记（两则）

作者：关直人



现年31岁，隶属于东京NLT剧团（新文学座剧团）。同时也是声优，给引进到日本的美剧配音。他也有在饮食店打工。当然我们认识他还是通过他的《怪物猎人日记》。





弹指间，百年时光，转瞬即逝。可能，很多人，都会在史书里，看到过去发生过的种种事件，可有的事情，人们永远不会知道，那……是被歪曲的历史，是被泯灭的故事。 ——题记

梦醒时分，总觉得，梦中的我，仿佛是另外一个人一般——高大，勇猛，有着一夫当关万夫莫开的气概。

可毕竟，那些……都只是梦。现实中的我，只不过，是一名小小的船夫——出海打渔的罢了。

但有些时候，我也喜欢在船上开开小差，拿出一把木剑来刷几下，找找梦中当将军的感觉。

“哎，一切都和从前一样啊。捞上一大堆金枪鱼。找找看吧，如果运气好，捞上一条黄金鱼，那我可就发财了。”

出海归来，和从前一样，百无聊赖的清点着自己的战果。“哇！果然有黄金鱼。”看到眼前一只闪闪发光的鱼，我发自内心的发出了一声感慨。看来，今天晚上又可以为自己做一顿丰盛的龙蟹大餐来犒劳自己了。

“你！跟我们走一趟。”沉浸在捕捞上黄金鱼的快乐中的我，并没有发现身边早已出现了两个身披铠甲的人物。没等我反应过来，他们便一把将我拽起，夺过我手中的黄金鱼，扔进海里。

“你！你们想干什么？！即便是骑士也不能这样啊，你们赔我的黄金鱼！”还没等我闹完，对方便是一记耳光。“哼，贱民少在这里废话，大王有命。命令所有的船夫都到皇宫中集合，准备龙击船出航。”

龙击船？难道说，沙漠中沉睡了百年的巨兽峰山龙又一次出现在沙漠中了么？结云王国对此地的统治早已超过百年。其中对峰山龙的记载，只在百年前出现过一次。而龙击船，便是那时为讨伐峰山龙所做。可毕竟，这个事情发生在很久以前，早就已经被认做是一个传说了。可这一切，都发生在自己身上时候，却觉得十分的突然。这……究竟是怎么一回事？

经过短暂的思考，回过神来，身边的两名官差，已经抓住了几乎所有的在此地打渔的渔民，将大家用铁链拷在一起，准备带回宫中。他们……究竟想干什么！

我究竟做错了什么？我只是一个最最普通的打渔的渔民，与王宫贵族，根本就是井水不犯河水，他们为什么、不，他们凭什么抓我们这些良民？我们根本没有犯罪，他们这么做，是有被于结云法典的。

只是，毕竟要带走我们的人是当今国王，我们也不敢多说什么。只能执行。

别看被抓到的人少说也有上百。可是，这一路上，除了可以听到人们喘气的声音，以及脚镣移动时所发出的沙沙声外，再也听不到别的了。路旁的街道也空无一人，估计大家都是怕自己被一同带走的缘故吧？

进宫后大王并没有出现。只有希尔将军向我们讲了一些话，并让骑士解开了我们身上的枷锁。“款待”了我们一番。至于说话的内容，由于当时过于担惊受怕，也没有听太清楚。反正大概意思就是说我们是在为结云王国效力，祖国考验我们的时刻到了一类的。我认为，他说的都是废话，直接说政府征兵不就完了么。

不过，既然是征兵，只要打了胜仗，我想我绝对可以加官进爵，甚至成为——我梦寐以求的将军。

但自从我被带进龙击船上自己的单人水手间那一刻开始，我便明白了——我从前无忧无虑的生活，不会回来了。或许，如果我有幸能够活着回到家里，才有可能……回到从前吧。



作者：飞蓬草

龙の击夜

一个人无聊的躺在床上。望着天花板。心里，有一种说不出的滋味：如果，我们面对的真的就是峰山龙，那么我恐怕不会有命再回到我的小渔船上，继续过着无忧无虑的生活了。

从小到大的场景，不断的浮现在了我的脑海里。小时候与父亲一起出海；父亲因为与水龙搏斗而牺牲；父亲临终前把老家和这艘据说是我爸爸的爸爸的爸爸传下来的渔船交给了我；我第一次出海；我第一次捕到黄金鱼……

渐渐地，深夜将至，我进入了梦乡。

……

“你们这些贱民，到底要睡到什么时候，不知道我们下午就要到达峰山龙所出没的沙地了，再不起来训练，你们这些贱民就要葬身龙腹了！”昨天的骑士一脚踢开了我的房间的门，将我一下子拽到了地上，说道。

但他并没有进行我以为的毒打，而是转身离开了房间。“5分钟后到甲板上集合！违令者……杀无赦！”

睡眼惺忪的我，猛的被这句话惊醒了。身旁床上的垫子已经被与我一同拖到了地上。而床垫下，竟有一个发黄了的看上去像笔记本一样的东西。

“某年某月某日，我不知为什么，被带到了这个船上。听哈德森将军说，这艘船是为了打击沙漠中的峰山龙而造。而船上没有水手，所以才让我们这些渔民来充当。”

“某年某月某日，今天，我们与峰山龙进行了第一次交锋，大家势均力敌，谁也没有占得上风。不过，我的朋友，阿瑟牺牲了，愿上帝保佑你，阿瑟……”

……

“你究竟在干什么？！拿着一个破本在这里看，是不是不要命了？贱民！快到甲板上去，滚！”不知何时，那个骑士又一次冲到了我的面前，一把夺去了我的笔记本，扔到了一边。见势不妙，我一个健步飞了出去。迅速来到了甲板上。上午，希尔将军向我们讲述了船上的很多设备。以及诸如龙机枪、击龙炮、大同罗、减敏电阻单等一些武器的用法等等等等。

并且，他还对我们进行了一些简单的保命培训。比如如果不小心掉下船了一定要抓住尾锚，峰山龙一旦全身都压向船的时候要用大铜锣什么的。

一席简单的训话后，希尔让我们回到各自的房间，准备一小时后的较量。

回到房间里，那个记事本，又一次出现在了我的眼前。

“某年某月某日，峰山龙已经逐渐被我们逼向了下风。他快要不行了。我们就要胜利了！”

“某年某月某日，峰山龙已经不行了，可哈德森将军却做出了一个出人意料的决定，让我踏上峰山龙的脊背，进行采集。这究竟是为什么……”

……

短暂的一个小时就在我看一个上次住在这个屋子里的人的日记度过了。外面的集合号又一次响了起来，由于早晨吃了次亏，所以我再也不敢怠慢，将本子又一次放到了床下，走上了甲板。

这一次，身旁出现了一座会动的高山。恐怕，这就是传说中的峰山龙了吧？

“别东张西望，磨磨蹭蹭的！没见过龙啊？快到各自的位置上，准备战斗。你！过来。那好这个铁镐，站在那里，当我们把峰山龙引过来后你趁机跳到他背上挖去矿石，听到没有！”说着，希尔地给了我一把铁镐，将我推倒了龙击船的最边上。

身旁的大炮不断地发出炮弹。而旁边的巨弩也一发接着一发的将减敏电阻弹打出。峰山龙不断地向船靠近。随时准备对龙击船发起进攻。

终于，束缚弹准备就绪，砰的一声，无数的绳索捆住了峰山龙。

至于站在船边拿着铁镐的我，早就看傻了眼，不知道眼前发生的究竟是什么。“拿铁镐那个，愣着干什么，快跳到他的背上啊！”说着，希尔将我一把推上了峰山龙的背上，让我进行采集。

我缓缓的走向了峰山龙的脊背，开始进行挖掘。一下、两下、三下……我不自觉地发现，每当我的铁镐砸下一次，峰山龙都会痛苦的呻吟着、嚎叫着……可能是它受伤了的缘故吧？算了，我管不了那么多了。既然是将军的任务，我就要完成！

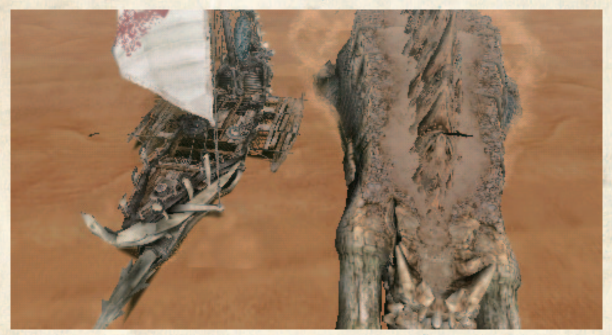
终于，挖足八下后希尔将军示意我跳回船上，然后我便交出了手上的彩水晶。等待他的指示。

“今天的任务已经完成了，我们撤！”这便是他下达的命令。

什…什么？撤退？我们不是刚刚占得上风么？怎么这么快就要鸣金收兵了？难道说……我们来到这里的目的，不是杀了他来保护我们伟大的祖国么？

可他，毕竟是主帅，而我，只是他们口中的贱民，我又为什么要没事找事的去和他据理力争呢？

回到房间后，还是有一种惊魂未定的感觉，回





的这半个月，仿佛就是我人生中最黑暗的时候，而我的木屋，还是我的木屋，我的船，也还是我的船。一切的一切都没有变。太好了。

对了。我身旁还有一个小本呢？快，快把他放起来。

就在这个时候，我突然发现，原来，在书的封底上，还有一行字

“某年某月某日，我们终于将峰山龙击退了，所有活下来的人，都为自己感到庆幸，而且他们也在为自己保护了祖国而欢呼。可我，却在无意间经过哈德森将军的房间前听到了他们准备屠杀掉所有的水手，因为击败峰山龙只是为了获得几块彩水晶这种事情不可以让任何人知道，更不可以写进史书之中。彩水晶，王族之物，只要贵族知道他就可以了，任何人不需要知道。”

……

3天后，皇宫内传来消息，峰山龙任务中，龙击船上，只有希尔将军活着，其他人，都英勇就义。全国将为他们举行为期3天的默哀仪式，赐予他们结云烈士称号，并授予结云烈士勋章，由希尔将军代领。

听到这里，我嘴里只嘟囔出了三个字：假……惺……惺！

这一切，都是假的。可历史，却都要塑造一位完美的帝王，的确如此。

但是，真相，我希望可以让所有人都知道。从此，我便作为一名吟游诗人，带着那个本子，游历各方。传播这个事情的真相。

我觉得，可能没有人会相信我说的，甚至，我还会被当成造反者，可毕竟，这才是真实的历史，真相，永远不该被泯灭在尘世中。而应——公之于众！

虽然，吟游诗人的职业离我梦中的将军形象有着千差万别。可要我为这样的宫廷——这种只为了几块彩水晶便可不顾数百渔夫生命的国王服役，我宁愿一死！

……

想着希尔将军交给我的任务，回想起峰山龙在我剥取矿石时峰山龙那撕心裂肺般的嚎叫，以及不断的有水手掉下船只时的大喊……今天的经历，让我十分惶恐——这样的日子，究竟还会有多少天？

“某年某月某日，峰山龙明显不如从前那样活泼了，可能是僵持了数日的战斗让他累的不行了吧？其实，说实话，我们这些天都彻夜未眠，体力也明显不如从前了。真希望战争可以快点结束。”

“某年某月某日，这几天，哈德森将军都没有让我们对峰山龙发起进攻，只是不断的让我在他身上挖去彩水晶，我想不明白了，本来很快就可以结束的战斗，为什么要一拖再拖……”

这本记事本，便成为了我在这场不知何时才会结束的杀戮中唯一可以取乐的东西。看着前人有着和我一样的经历的时候，我总在想，这难道会是一本可以预知未来的书么？为什么我和书中之人如此相像？这也是我迫不及待想把这本日记看完的原因吧——我想知道，在这之后，我身上究竟会发生什么。

其后的十余天，也和书中写的出奇的相似，我们不再对峰山龙发起强有力的进攻，而是不断地进行采集彩水晶的工作。

“某年某月某日，我终于在床底下挖好了一条可以通向地面的通道，四周都是流沙，真怀疑自己准备跑出去究竟是对是错……”

终于，日记的最后一页出现了。床下有一个密道？！这么说，那么我就没有必要在在这里像一个犯人一样蹲着了，我随时都可以逃走啦？

突然，一股前所未有的喜悦感出现了！我终于可以离开这个鬼地方了。我不自觉的亲了一口这个为我带来快乐，又即将给我自由的记事本。“谢谢你，小本，我会将你一起带离这个鬼地方的。”

我终于下定决心，在龙击船撤兵前的最后一晚离开了这里。

虽然路上满是流沙，可我还是幸运的活了下来。原来，在流沙中，龙击船的船速并没有多块。经过了一天一夜的努力，我回到了结云村，回到了我曾经的家。

“啊！自由的空气真好，我回来了。我……回……来……啦！！！啊！！”我开心的叫着，离开

后记：

由于篇幅的关系，可能结尾有些过于突然，在此，笔者向大家道歉。不过实在没办法，要是版面多点就好了55555

笔者在电脑前打下这篇文章后，已经是天蒙蒙亮的时候了。又干了大半宿来写东西。不过看到成果后还是觉得物有所值的。每天写写稿子、打打游戏什么的最开心了，呵呵。按下保存后，我开始闭目养神。可这时：“你！跟我们走一趟。”身后，突然传出了一声诡异的声音……

额……不…了…个…是…吧…天啊！！！来人啊，救命啊55555（此处略去10000字抓狂情节）。

文/翔武

游人散记

翔武的春节游记

街机厅的三日游

春节是中国人最大节日，也是最热闹的节日，同时是我最头疼的节日，为什么这么说呢？每年春节都要串亲戚，然后被家里人拉去做各种事，名义上虽然是放假休息，可是跑来跑去的不比平时轻省，没准比平时还要累。今年过节前提前问了下家人有什么安排，家里人告诉我没安排，我窃喜。结果到放假当天，突然来电话，要我去串亲戚，就这样还是被安排了3天出去，算上睡懒觉用的1天，我假期还剩三天，跟平时双休区别不大了。想想过节期间各个公园庙会和参观的地方都是人山人海，实在是懒得去那种地方，最后果断决定叫上盟区一起玩高达的人去玩《高达VS高达NEXT》的街机。

《高达VS高达NEXT》的街机来北京已经有3个月了，位于朝阳区青年路朝阳大悦城的8层——金银岛英雄联盟，而且现在还就这一家街机厅有《高达VS高达NEXT》。因为离家比较近，之前去玩过几次，还带着朋友一起去玩过，不过原来去的时候同行的人比较少，也是因为平时各忙各的工作和学业，不好凑到一起。借着春节的机会，大家一共来了10多个人。我虽然离家近，但是因为睡懒觉的原因，直到中午才到那里。到了之后发现朋友们已经在那里打上了，不过在这些人里发现了新面孔，而且还是有一定基础的玩家。后来坐他身边一问，原来是最近刚来网通区不久的新人。



吃过午饭后，大家陆陆续续到齐，于是开始了久违的街机2V2。因为大家刚摸摇杆没几次，打得比较生硬，不如在PSP上发挥得好。不过，因为都是在同一起点上了，水平差距也不算明显，各位可谓是互有胜负。在我们战斗的时候，机器突然显示“通信错误”，然后不能打了。和工作人员联系后，工作人员很热心也很快帮我们解决了，然后我们就继续开始战斗。这次战斗，中途突然出现了一个小朋友，这个小朋友玩过PSP版，虽然技术还不行，但是热情很高涨，很快就融入到我们的行列中，和我们一块激烈的对战。小朋友的几次胜利让我们这些周围围观的都欢呼起来，旁边打《铁拳6》和投篮球的人不知道发生了什么，都向我们这边看来。各位玩的太HIGH了，都影响到了旁边的人了。顺便在这次街机对战时还有一个花絮，街机4人都坐满了在那里打，剩下的人闲来没事的时候拿出了PSP在那里打2V2，我只能说这是真饭才能有的行为了。





当然，这里面算我一个......经过了一下午激战，大家仍然处在斗志高昂的状态，但因为有几位的家离得比较远，当天的聚会只好告一段落了。还好大家在中午人最齐的时候拍了一张合影留念。

光顾着说高达了，忘记说其他的机了。在我们聚会的前一天，我为了来看看机器情况，来了这里一次，当然也是因为家近的缘故。我上一次来这里是在12月时候，当时这里机器还不算多，可我这次一来，发现增加了好多新机。以音乐游戏和枪车类型为主，顺便在这里发现了4台《半条命2》的街机，原来就听过这游戏在街机上打起来挺爽，特别是对战，可惜一直没什么机会玩到。那天投币试了一下，果然操纵杆玩FPS的感觉很独特呢，虽然操作还不熟，不过确实挺爽，如果4人一起对战一定更爽了。而一些老一点的街机游戏在这里也有，我还投币去怀旧了一下，结果发现现在打得真的是好烂......我需要自重，我需要砍了重练。



想想自己退出街机这一圈已经有10年了，而10年后有这么一个机会能让我重返街机，稍微是有点感动。比起在家闷头打PSP，我还是更喜欢街机的气氛，我在春节这后3天和朋友们一块玩了3天街机，回到家之后想的还是街机的《高达VS高达NEXT》，以致于PSP的拿起来打一会就放下了。这次北京的《高达VS高达》小型聚会算是比较成功了，连续两天共来了20个人，大家表示以后周末有机会的话还来这里聚一聚。顺便一提，北京《高达对高达》交流群的群号是：29395939。欢迎各位北京的《高达VS高达》同好们加入，以后也会常组织聚会活动。



我春节前几天虽然被家里折腾了几天，但是最后这3天的战斗让我彻底燃了，今年这春节过得真爽！

口袋的AVG剧场

每年最喜欢的就是过情人节，其实并不是想收到花啦，因为情人节附近会出很多很多乙女游戏……今年最给力的乙女游戏就是光荣新罗曼史的神作系列“在遥远的时空中5”了。经历了一代的创业，二代的敷衍，三代的巅峰以及四代的转型之后，遥5终于在我们一群乙女游戏爱好者望眼欲穿的祈祷及诅咒下诞生了。

在遥远的时空中5

不知道看本杂志的女孩子们有没有逛过百度贴吧，5年前，当口袋还是个可爱的萝莉的时候……（众小编：喂，口袋你严重了，就算是20年前你也是个不足1米的御姐）……好吧，我曾经预言过遥系列的发展……其中就有时代之说。看看，当年我预言的东西都成真了吧？这次玩家扮演的神子果然是降临在幕末战乱之时，可以追坂本龙马和冲田总司哦！（冒桃花中）

好吧，先不犯花痴了，虽然这部作品的声优几乎是焕然一新了，而且三代目的龙神也已经嫁出去了，那么光荣会靠什么来抓住玩家的心呢？当然是靠实力了！作为一个遥系列的资深玩家，在截稿前虽然只打通了两个结局，但口袋可以断言，从这部作品中绝对可以看出光荣公司的诚意！除了可以继承前作的存档之外，还可以下载配信剧情，操作系统（尤其是战斗）也有了质的飞跃，剧情起伏跌宕，玩到关键的时刻催人泪下，帅哥告白时令人脸红心跳……尽管口袋已经是个大姐姐了，不过玩这个的时候还真有一种返老还童的感觉呢……

游戏的画面就不多说了，还是美得不能行啊……背景音乐的节奏是由深邃的太鼓音打出来的，配合着战箫和三味线等乐器，一点也不显得突兀，反而让人觉得有一种莫名的感动。属性和技能方面做了一定的调整，在打败敌人的时候有可能掉落带技能属性的宝玉，将宝玉镶嵌在武器上就可以使用该属性的技能打击了，虽然会消耗气力，不过对联合技的配合非常关键。

下面就来简单介绍一下这次可以追的的登场人物吧。

天之青龙：桐生瞬。小时候和弟弟一起被女主角家收养，将初次见面的女主角视为一生中最重要的保护对象，作为家中的兄长而备受尊重，医学高材生——口袋评价：天之青龙果然还是无法摆脱伺候女主的命运呀……忠犬王道……（笑）

地之青龙：坂本龙马！对不起，我激动了……这是日本幕末时代在政治体系上最强的传说，他永远走在时代之前，是第一个提出“日本国”概念的人，也就是说，如果没有坂本龙马，就没有今天的新日本——口袋评价：这种人绝对会死于暗杀的，现实里就是这样……不过游戏里还好，可以让瞬哥哥救活他。

天之朱雀：千波。尊皇攘夷派某头目的亲弟弟，由于哥哥被阳炎所噬，于是与宫廷反目为仇——口袋评价：天之朱雀似乎永远都是孩子气的家伙，不过这孩子也太可爱了，每次遇到稍微暧昧点的动作和语言就搞得小脸和他的头发一样红囧

地之朱雀：冲田总司。新选组一番队队长，剑术指导。虽然没有介绍龙马时那么激动，不过冲田在幕末也算是个名人了，因为各大家都把他刻画成个剑术登峰造极的美少年——口袋评价：一旦因为肺结核死掉，后人永远都会记得这个病怏怏的第一剑士吧，游戏里也是一样，每当打过一次胜仗之后都会咳嗽好一阵。

天之白虎：小松带刀。这可以算是真正的一位文臣名将了，也不知道他研究的水雷有没有在和清政府对抗上，还潜心搞了很多发明，看看游戏中的四眼就会明白这一点——口袋评价：天之白虎永远都是最有学问的，可惜现实里他死得早，否则大家也不会叫他“虚幻的宰相”了。

地之白虎：福地樱智。这货实在令我十分汗颜……作为情报师，他长得也有点太美型了……而且经常搞一些发春的剧情——口袋评价：其实我在共通路线的时候就决定第一个要追他了，因为撩人撩得心痒痒，搞得玩个游戏脸红心跳的角色，他就是罪魁祸首……这个大家请参照图片吧囧

天之玄武：阿尼斯特。女主角在旅途上无意中救下的外国人，实际身份是英国外交官兼翻译，从小就读过关于奇幻般的东方故事，憧憬着将来会在日本生



宅基腐专题◆不固定的宅基腐之魂、之推荐和某动漫坛。

活。可来到日本后却发现这里的民族极其排外，和他一起的英国客商当场被杀死——口袋评论：彬彬有礼而且有一点点狡黠的老外，经常说英语，看得口袋十分无奈，只能频频翻解释了ORZ

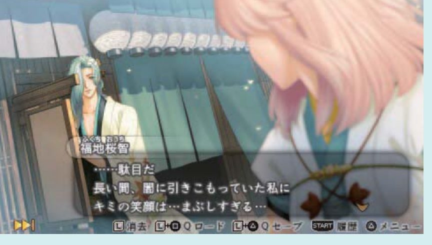
地之玄武：高杉晋作。这位是曾经远渡重洋来到上海的日本知名攘夷派，他在上海见到太平天国运动，发现这种运动下到民间后就和土匪行为没什么太大的区别，于是对天朝彻底死心，回国后钻研欧洲的先进武器，为国富兵强做出了极大贡献——口袋评价：这家伙冷血得要命，为了胜利和远大目标，一切皆可牺牲，是个可怕的男人。

看看，八叶里面有一半是历史人物，不光是这样，在剧情当中也有大量真实的历史事件。值得一提的是黑龙的神子，竟然是个假小子……无语，我觉得如果这是个男生就好了……另外虽然龙神不能追了，不过其麾下的四神却化成了人形，哇哈哈！一个变四个，赚了赚了，稳重的青龙，傲娇的朱雀，潇洒的白虎，开朗的玄武，口袋还没玩到能追这四神的地步，就想赶快写完稿子继续泡帅哥去了。





↑坂本龙马：我叫龙马，坂本龙马。请多指教。（传说中的坂本龙马，比现实里的画像美多了，佩服这人设和编剧，可以将这个角色刻画得如此合称）



↑福地樱智：我不行了……对于长期处于黑暗世界的我来说，你的笑容……实在是太耀眼了……（于是躲到路边的屏风后面去，令人汗颜的家伙）



↑高杉晋作：别说得那么简单啊！你为什么不哭出来呢？（为了高杉晋作尽全力拯救的那个世界，神子打算牺牲自己的生命，高杉得知实情后，冰冷的心终于被打碎了）



↑冲田总司：在下是新选组一番队队长•冲田总司……宰相殿，你觉悟吧！（冲田霸气的宣战与病弱的身体完全贴不上啊）



掌机动漫坛

傲娇妹什么的哪有这么可爱

文/不完整的Archer

剑纹：不错不错，没有狸猫那么糟糕。

蝉：汗，我早不就说过了么，我是正经人……

剑纹：从你说出这句话脸都没红就可以看出来，你是一个多么"正经"的人了……

蝉：那…那是…本蝉正直……

剑纹：你太正直了……我彻底甘拜下风……（没见过脸皮这么厚的……）

按理说现在这个独生子女社会，想要一个妹妹什么的对于任何人来说应当都是十分正常的，可是什么样的妹子在你心目中才是最好的选择呢？

相信在看"我的妹妹哪有这么可爱"（以下简称俺妹）第一话开头时，所有人都对男主角充满了鄙视吧。早上叫床，啊不，是叫老哥起床（剑纹：你干吗要漏掉两个字……），帮老哥做早饭，学习全优外加面庞清秀，杂志模特……怎么看都是人间极品（怎么觉得话变味了……）。然而此等极品居然落入了一个打肿脸、没文化、没素质的老哥手中（是不是太损了）。电脑前的广大妹控群体不禁捶胸顿足外加咳血三升……可是在男主角大声喊出那句"我的妹妹哪有这么可爱"后的正篇里，看着男主角经受着各种非人的虐待时，众妹控终于平息了心中的怒火。然而一边的萝莉控们却坐不住了："这……这不就是货真价实的傲娇萝莉吗？"然后，不可避免的男主角又被众萝莉控唾弃了万遍不止……

正当大家胸中的怒火渐渐平息之时，妹妹深夜的一句"人生咨询"又一次把男主角送上了风口浪尖……（为什么男主角长着一张路人脸却能有这么一个如花似玉的妹妹呢？不过也许就是因为咱太帅气了所以才没有妹妹吧？对，一定是这样的……）不用理会某人的胡言乱语，咱们继续往下说。（剑纹：貌似就是你的心声吧……）不用理会剑纹的胡言乱语……他只是嫉妒我长得帅而已。（剑纹：……）第一级的愤怒到此为止，然而最后人生咨询到底是啥，自然给人留下了非常"深刻"的印象。

虽说心怀不满，但是出于"大小姐+傲娇"的属性杀伤力太过强大，大部分观众表示会"咬牙"继续观看下面的故事。但是事与愿违，从兄妹二人半夜三更爬起来一起打HGAME（居然还是兄推妹为主题的）到晚出取材兄妹二人开一个包间；再从老哥从楼梯上摔下顺带推倒妹子，到桐乃隔墙大声呻吟。啊不，是喊叫是喊叫（PS.桐乃玩游戏太兴奋了而已，大家别误会。剑纹：你越解释大家越容易误会……）每一个"小场面"都足以让宅男们吐血捶地了。更是不仅让人想问制作方制作这部动画的真实目的到底是啥，难道说是想走H路线？

然而这动画毕竟是全年龄相作品，H路线什么的当然不可能，最多就是中间穿插点杀必死情节来调调口味。然而当大家一集一集看完这部作品后，回过头来再细细品味一番，才发现动画的内涵并不像名字那么直白。

当大家看到老哥为了妹妹的喜好和友情，不惜与老爹还有妹妹的同学辩论，并且把H的事情全部揽到自己的身上，而妹妹却和同学双宿双飞时（奇怪的词汇穿插进去了……），众宅男再次沸腾了。不是因为别的，而是因为那个大众脸老哥辩论时的那个例子

正是宫崎事件（应该是吧）。要知道正是因为这个事件，日本的宅男成为了不健康的代名词。然而某个老哥却找到了充足的证据为宅男澄清，不禁让人想到“难道了解宅男的真的只有动画公司吗”。

至于那帮“网友”或者称之为“宅友”更为恰当的人，说真的，咱觉得太点睛了……首先我们撇除萌的不行的黑猫童鞋不谈，眼镜姐的出现一定都给大家留下了非常深刻的印象吧。

如果看完全集，相信大家都能看得出眼镜姐的真实身份。没错，就是那个某家的大小姐，而且貌似，大概，也许，可能应该姿色还不一般。因为动画中只给出了部分画面，所以咱是凭借推理得出的结论……但是无论怎样，大多数时间大家看到的她戴着酒瓶底眼镜，穿着类似于防弹衣的背心，发型也实在让人不敢恭维。无论是谁，以这样的装束出场基本就是西施变东施了吧……怎么看也看不出来人家是大小姐，怎么看人家都是铁血史泰农他兄弟。制作方以美型大小姐和这出现在大家面前的史泰农（大雾）形成对比，无疑就是为了让宅男们认识到宅是多么可怕的东西，并达到让宅男们都脱宅的目的（特大雾）。

我们再来看看萌到没边的黑猫童鞋。哥特式的礼服，优雅的举止，尤其是最后的猫耳服无不使其人气爆棚。但是呢，当看到她与桐乃斗嘴时所有人都沉默了。居然全是二次元用语！！！这不是坑爹么！！！顿时，一个完美的形象就这么破灭了。然而制作方貌似还不满足，就在经过几集的消磨宅男们对于黑猫释怀之时，黑猫再次发威，向大家展示了其神一般的格斗技术（游戏，非人身）。顿时，电视电脑前哭喊声不断……在大家心中如此完美的黑猫童鞋居然这么被宅化了。但是这一切也只是打击了宅男们，并没有彻底将其击杀（让其死心）。当黑猫家的那只小萝莉出现在众人面前时，不知道是第几次宅男们又沸腾了……不可避免的，伴随着黑猫的助内闲表现，黑猫的人气攀上了顶峰。据不准确消息，某个宅男找的借口如下所示：“宅一点而已有什么不好，而且现在想想这不也是萌点么。”虽然本蝉不禁感叹宅男这种动物的善变，但也不得不承认——我也是其中一员。（剑纹：那你还说……）

但是不可否认，作为朋友这两人可谓是两肋插刀了。首先是为了桐乃，在桐乃的同学面前被叫做“怪人”，然后装作不认识默默离开，只有在火车上才嘀咕了一句“他说的不是真心的对吧”，然后又是陪着桐乃她哥（应该叫京介吧……记不得了）去找动画制作组，完成了改变制作者意愿的伟大壮举。后来更是为了改善桐乃和老哥的关系而付出了巨大努力。（你确定她们不是看上桐乃他哥了？）不管怎么说，事实证明网友也有真感情，往往这份单纯的二次元情感却越显真挚。

作为一部大人气话题作品，“俺妹”这部作品无疑是成功的，虽然全篇充斥了“萌”与“杀必死”，但却没有千篇一律的用这些来取悦观众。正相反，其中更在意的是情感的体现。这部动画做到了让人在捧腹喷饭的同时还能静下心来感受，还能发表感慨，还能为眼前的这朋友之间，同学之间，兄妹之间的感情所唏嘘。

再看最后一话时，当兄妹二人静静地坐在卧室里进行临别“人生咨询”时，所有人积蓄了11话的感情终于爆发了——“推到她推到她……啊不……是留下她”的喊叫声此起彼伏。所有人都看得出此时桐乃的心意，只要哥哥说出那句“我不想你走”，无疑桐乃会留下来。伴随着鼠标的触动，游戏的提示音席卷了每个观众的耳膜，同时也触动了大家的心。

哥哥的矜持让他没有说出心声，然而这一切都无所谓了。伴随着桐乃的那句“我可不是为了你才留下来的偶”，最后又傲娇了一次的桐乃带着这部动画走到了尾声。正如京介说的那样：“为你做的一切不是为了你的回报，甚至想都没想过，只是因为你是我的妹妹，我是你大哥。”兄妹之间的感情不需多说什么，一家人还有什么比这更亲密的么？

我的妹妹哪有这么可爱，谁能比我的妹妹更可爱呢？她们之间的故事还会继续下去，而我们只需在那里静静地为他们祝福，静静地……看着这故事的延续……



お久（ひさ）しぶりですね！这句话的意思是“好久不见啦”！日本语教室在停课一刊之后又和大家见面了。至于为什么会停刊一期，可不是我口袋偷懒哦，因为上期合刊要做的东西太多了，版面不够用，主编大人情急之下就说：“寒假到了，学生都放假了，你的学堂也放个假吧”……嘛，寒假过得怎么样？压岁钱都收了不少吧……不知道上节课的存在句大家都会不会用了？

第八课

这节课的主要内容是形容词和形容动词的应用，也是最有意思的一课。形容词是表示性质、状态的词，而形容动词和形容词一样，也表示性质或状态。这二者有什么区别呢？区别就在于词语的原形，形容词是以い结尾的，而形容动词是以だ结尾的，详见下表：

词义	可爱	好（特殊变音用法）	漂亮
简体肯定	可愛（かわい）い	良（い）い	綺麗（きれい）だ
敬体肯定	可愛いです	いいです	綺麗です
简体过去	可愛かった	よかった	綺麗だった
敬体过去	可愛かったです	よかったです	綺麗でした
简体否定	可愛くない	よくない	綺麗で（は）ない
敬体否定	可愛くないです	よくないです	綺麗ではありません
简体过去否定	可愛くなかった	よくなかった	綺麗ではなかった
敬体过去否定	可愛くなかったです	よくなかったです	綺麗ではありませんでした
假定	可愛ければ	よければ	綺麗なら（ば）
连体	可愛い	いい	綺麗な

下面就举个小编之间对话的短文来进行讲解吧。

同事：暫くですね。

口袋：は～い！お元気ですか？

同事：お蔭様で元気です。

口袋：あら、このお嬢さんはKさんの娘ですか？

同事：そうですよ。

口袋：そんな小さな顔、可愛いですね～！

同事：ポケット姉さんも綺麗な大人です。

口袋：あ～あ、大人になんかなりたくないね...

同事：え？何で？

口袋：だって、大人になっていたが、お年玉もないし、甥っ子や姪っ子にお金をあげだし...

同事：ハハ、可哀そうですね。ちなみに、僕の娘のお年玉は...

口袋：えっ！？またですか。勘弁して下さいよ！

同事：チッ、吝嗇。

文/口袋



口袋：なに！？
同事：なんでもな～い！

暫（しばら）く：很久，用于打招呼的时候意思是“好久不见”。

元気（げんき）：精神、活力，同样用于打招呼时是询问对方是否安好。

お蔭様（かげさま）：托对方的福的意思。日本人很有意思，我健康与否跟你有什么关系？干嘛要托人家的福？可它们就是喜欢客套，挺虚伪的不是么囧

お嬢（じょう）さん、娘（むすめ）：在称呼别人家的孩子时要用敬称，可翻译为“令嫒”，而称呼自己家的孩子的时候就要用贬低的词语，要叫“小女”。

顔（かお）：脸面，名誉的意思。如果说是有面子就是“顔が立（た）つ”，没脸见人则是“会（あ）わす顔がない”。

大人（おとな）：成年人。长大成人一般说成“大人になる”。

お年玉（としだま）：压岁钱，是由我天朝传入日本的。在日本，压岁钱给得都很少。

甥（おい）·姪（めい）：侄子外甥、侄女外女。

可哀（かわい）そう：可怜。

勘弁（かんべん）：宽恕。

吝嗇（けち）：小气。

译文

同事：好久不见。

口袋：是啊！你还好吗？

同事：托您的福，我很好。

口袋：哎呀，这小姑娘是你的女儿吗？

同事：是啊。

口袋：看这小脸，好可爱哦！

同事：口袋姐也是个漂亮的成人呢。

口袋：唉，真不想长大啊……

同事：啊？为什么？

口袋：因为一旦长大了，就没有压岁钱了，而且还要给外甥外女之类的红包……

同事：哈哈，可怜啊。顺便说一句，给我女儿的红包呢……

口袋：啊！？又要发啊，饶了我吧……

同事：喊，真抠门。

口袋：你说啥！？

同事：没啥……

下面再举几个有意思的例子吧，先说说形容词：青（あお）い是蓝色的意思，不过也有不成熟的意思。很多玩家在打游戏的时候都会看到有队长对下面的士兵训话“甘（あま）い”，有些人理解错误，以为这个是不成熟的意思，其实这个是散漫、对自己要求不够严格的意思啦。煩（うるさ）い也很常见，意思是说对方很烦人、很聒噪，其实还有一个生动的当用汉字写法“五月蝿い”怎么样，很形象吧？就像五月份刚孵出来的苍蝇一样让人生厌。面白（おもしろ）い是有趣的意思，可不是脸很白哦。馬鹿馬鹿（ばかばか）しい是指对方很无聊，很愚蠢，不值得理会的意思……

有趣的形容动词也很多，例如：真剣（しんけん）だ可不是什么名刀宝剑，这个形容动词是认真的意思。而面倒（めんどう）だ也不是翻脸，而是麻烦的意思。至于夢中（むちゅう）だ更不是什么做梦的意思，而是沉迷其中不顾一切的意思啦。目茶苦茶（めちゃくちゃ）だ则是和茶叶完全没有关系，一般用来形容某事物或者人的行为一塌糊涂，乱七八糟……

因为形容词和形容动词都太多了，所以这里也只能简单说几个常见的、有意思的和从字面上不太容易分辨出含义的，大家有空多记记就好了。要加油哦，我们下节课再见！





新迷意见箱

近期回函整理 大家的反馈 抽奖活动

关注3DS了吗？



几乎都关注了。由于攒钱等问题，打算明年买的最多。

2位 等着买神游的行货版本

神游有什么优点？有保修，不过不知道要等几年啊……



这种回答一般都是没有自己喜欢的游戏。

4位 不买，等PSP2（NGP）

别忘了国内喜欢PSP的也很多，他们连NDS都没买。

5位 买首发

这个比较给力。一般是有钱又喜欢任天堂或喜欢尝鲜的同学。

大家都在玩什么主机

1位	PSP	56%
2位	NDS	32%
3位	iPhone和其他	12%

*根据来信统计，个人多选者将选项分开单独统计。

希望以后看到哪方面的内容

●MHP3，3DS（发售后实机的介绍），怀旧（GBA）
(于韡涛)
●NDS，N3DS
(霍晓华)
●MHP3攻略
(陈剑豪)
●3DS
(秦扬)
●关于《怪物猎人3》的更多攻略
(解晓羽)
●N3DS、PSP2机能分析
(李爽)
●掌机炫酷周边（能在国内买到的）
(张翀)
●只要是大作都可以
(侯尧)
●索尼克的内容
(乱闯队长)
●占卜、网络运动
(周海鹰)
●每期都有190页。特别：价格表，导购之类的。
(邱逸)

本期奖品



本期回函抽奖奖品，DSi和PSP Hori原装贴膜各一张。下期截稿前将从来信的回函卡中随机抽取两个名额。重在参与，礼轻情意重。

上期获奖名单

天津塘沽	陈洋
吉林	范文刚

*奖品为AK2i烧录卡。

Question 对小编的话和意见

从本期开始，大家对小编的话和意见，我们会筛选一些放在这里。因为平时总是翻阅每封信件不太现实，放在杂志上就可以时常提醒我们，以为鞭策。如果你有什么想法和意见，哪怕只是吐槽，就给我们来信吧。我们需要你的声音。

●投稿与回信的区别是什么？
(17岁，男，邱逸)
PG：回信可以聊天和瞎扯，投稿聊天就是回信了。

●顺便问一下，6月号特别刊什么时候出世？哪还有卖口袋哟啊怪公仔的？
（15岁，男，侯尧）
PG：今年6月肯定会出……口袋的问题不清楚，帮你问问啊。

●PSP2的游戏阵容还会像PSP时代那样缺乏么？下一代掌机大战PSP2会胜出么？
（22岁，男，李爽）
PG：游戏阵容应该还可以。目前的掌机大战早就变成传统掌机VS智能机了。希望3DS和PSP2能最终胜出吧。

●我第一次看这本杂志，内容很丰富！我很喜欢心跳回忆GS！有介绍么？
（女，霍晓华）
PG：找机会让口袋介绍。

●太多了，前几期的回函表总忘记寄，很抱歉。呃，希望一个月能出两本。
（17岁，男，凌逸情）
PG：赶紧补上。我们也希望……

●年鉴不错，有用心，加油好好干吧！
（23岁，男，房宽京）
PG：嗯。

●天下掌机迷是一家。
（19岁，男，于韡涛）
PG：索饭和任饭需要联合起来了。

最近遇到了一件巨郁闷的事，比六月号神秘失踪还让人蛋疼。以后找机会跟大家扯扯。过完年又开始忙了，上学的好好学习，上班的多打游戏。我最近一直在天津，有想“连鸡”MHP3的可以找我，有3DS想擦肩的可以找我（硬核：那还叫擦肩么……）。好了，开始看信！

本期主持/剑纹

天啊，我上书了！原来是口袋姐主持啊，你看到我画的“口袋”姐了么？

对于1、2月合刊我很迷茫，3月什么时候来？

实际上我感觉硬核与剑纹很有威严，平射炮很有个性，还是口袋姐平易近人啊，这算不算夸呢？

最近入手数位板，还不太会用，假期试一下，帮你们画些画吧！（虽然我字丑死了）

PS：我们这两个电玩店离得很近，但一家PSP3000套装卖1660块，PSP go也卖1660。另一家PSP单卖1350，PSP go卖1500，可疑了不是么？买哪家比较好呢？

（暴走兔）

PG■口袋没看到，她人在上海，一般有啥寄给她的东西很自然就被我们扣下来了。喜欢助人为乐嘛。扣下来后，我们一般不告诉她，免得打扰人家，这就叫做好事不留名的低调好美德。

硬核确实有“威严”，平时很少主动说话，经常自己在那乐呵。你问他，他才说什么什么有意思的事，特可爱。剑纹我以前很少露面，这点翔武和我类似，都是到后期不得不主持读编栏目，才来跟大家瞎扯。其实在杂志上看到的我们和实际生活中肯定有差异。大家心里有数，杂志的读编栏目不能做到你来我往，说“交流”有点扯淡，想了解我们不如关注一下博客和微薄（广告字幕：微薄地址http://t.sina.com.cn/npgm）。比如，你觉得我说“交流是扯淡”很扯淡，你想反驳我，就必须写信投信用n天时间寄到我们杂志的邮箱，小编看到后，下期才能在杂志上反驳你的观点，一个意见的“交流”就要用一个月的时间，你说多杯具啊。所以我们的目标只有一点，咱和读者交流必须真诚以待，尽量少装或不装B。

本来这期有新编辑加入，想找人画点头像啥的，结果赶上过年，以前有联系的几个画师全部失踪了。你赶紧帮忙把。买哪家这问题真的不好回答。

《掌机迷》工作人员你们好！

我是房宽京，在此小弟先给大家拜个年，祝各位工作顺利，天天开心！哦，对了工资大涨！领导听见了没。

今天我刚从老家扬州回到昌平，心中还有一点不舍，是因为好多年才回一趟老家，家中有很多亲人：外公、外婆、大小姨、姐姐、姐夫等等。在此也祝他们身体健康，开心度过每一天。

在老家的时间，让弟弟在网上帮我邮购了没买到的几本NPG，正好刚才收到了，现在终于集齐了十一本，开心中。投画稿约上百份，NPG的上稿率最高让我十分开心。一共三张，只投了十余张画。SP大画上了也是三张，可投了少说也有三十张了。《模魂志》一张没上气死我了。

弥可姐有一点心动女生的感觉，没错就是《非诚勿扰》蒋雨。别往别处想，我说的是那招牌的江core眼镜。赞同请举手。今天就到这吧！下回叙。

（房宽京）

PG■房同学是老朋友了。之前给咱画了很多画，给我们的鼓舞，效果刚刚的。不过咱说过给点小赠品，年前忙没来得及联系你，这期截稿后找你啊。看来美女魅力就是大，现在还有人想弥可。《非诚勿扰》倒是知道，看过一些“流出”版本，不过蒋雨不认识。以后常联系吧。

各位小编们好：

自从05年看到PG，已经是第六年了，时间过得还真是快，NPG也有一年了，看到这期上的Vol.136，有很多的感慨……

当听到PG停刊时，相比有很多人和我一样有一种失落……看到去年1&2月合刊的NPG时又有种说不出的感动。虽说NPG带给我一种陌生的感觉，特别是过去的那些熟悉的小编。但也很高兴看到为NPG努力的新小编。（随便期待一下神秘失踪的6月刊）

对于今后的PG，除了希望看到大家都关心的MHP3和3DS，还希望看到一些怀旧栏目。还有06年的封神榜也不错，可以看到玩家们的“战绩”。还有11月刊的3D眼镜也很赞，希望多点这种创意。

前几天刚刚和我的NDSL告别，出售给了别人。一来感觉没有太多时间玩，也没有太多更期待的游戏；二来为3DS打基础。比较关注的《逆转检事2》到时有汉化只能借机器玩。现在只玩PSP，过年后身边的同学就多了N台PSP，要好的几个朋友从P3发售时到现在经常一起狩猎，有好多还是新猎人。放假时一起聚会狩猎（是不是真实集会浴场）感觉十分惬意。玩游戏就是要找这么一种感觉不是么？

马上就要高考了，没有太多时间去玩这玩那，想到结束后还是值得忍耐的。等高考结束和

朋友们人手一台3DS……（省略1000字）。现在周末难得一起集会狩猎半天还是很高兴的，也好放松一下心情。

最后祝小编们身体健康，工作顺利。NPG越办越好。

（Kichd）

PG■妈的又一个高考的同学天天打游戏、看杂志的，我要是不做游戏杂志，肯定劝你们别看了，也别打神马游戏了。赶紧学习，考上大学再折腾。对于关心MHP3和3DS，这个可以放心。首先是新主机，3DS和NGP（PSP2）咱都特别关心，毕竟老主机已经玩了6年了，再不更新换代就被智能手机干死了。新主机一出，大家可以活跃起来。攒钱买新机器和新游戏，或者初看裸眼3D的震撼，都是新的开始啊。特别值得期待。目前3DS已经出了，为了等3DS发售，这期新迷又耽误了好几天。不过没办法，咱是月刊，如果这期不做，下期就彻底晚了一个多月。这期把3DS的基本情况做出来，下期开始加入一些3DS相关的攻略啊，新闻啊，趣事啊，感觉会很自然。另外，某口袋已经自告奋勇自费买3DS，准备写《雷顿教授》的攻略了。大家鼓励一下。

对于你说的内容，怀旧栏目一定会考虑，去年做过掌机游戏20年连载的回顾栏目，还做了两期寻宝团。今年会安排页面做一些更给力的怀旧栏目。封神榜什么的高手栏目还需要大家的支持。这种需要挑战难度和不断提高成绩的栏目，只要几个小编来做是不可能的。

最后也祝你学业顺序，考上理想大学。这段时间少看或者不看新迷（……之后必须补上啊）。

众编：

刚过完年，初七就升学了。上了一天就因为从京城来领导，大家就开心回家了。上上停停到了今天再也没有希望放假了。但让人开心的是我在XX网上淘了一个二手的NDSi，才700。可是把同学刺激了，扬言要买PSP。哈哈。因为PSP被我妈软禁了，所以呢只能转战NDS了。

高三了，班里玩掌机的超少。去年大家还在一起连火影，今年就冷清多了，再加上NDS在班里就两个人有，我只能一个人去敲太鼓了。

刚上高三那会还特爱玩，买了50+的海贼王，班里传看一时。当时PSP还在，班里人都借着玩。结果那一个月月考我们班成绩很差。同学总结我是万恶之源-_-!!!我也因此海贼被封箱，PSP差点被我爸砸了，唉。

还有我想问一下，小编有没有在西安的啊，可以的话同城交流一下呗。PG也买了有快一年了，蛮不错的。希望以后小编们也搜罗一些能在中国买到的掌机周边呗。那些只有在国外才能买到的就只有流口水的份了。

下期的话应该是详细评测3DS吧，很期待的，高考完了看情况考虑入手。最近纠结的是刚买的NDS人家给了张杯具的TT卡，但看到DSTWO 200多的价格我又惆怅了。

上大学后要学点日文，玩游戏方便点。口袋的日文在日本学的么？还有很喜欢硬核跟剑纹的文章，能加个好友么？杂七杂八都写了这么多了。就这样了，众小编加油，PG大卖！！

（张翀）

PG■妈的又一个高考的同学天天打游戏、看杂志的，我要是不做游戏杂志，肯定劝你们别看了，也别打神马游戏了。赶紧学习，考上大学再折腾。剑纹我年前当爹了，对孩子有自己的看法，以后会和她一起来玩掌机或其他东西，告诉她我是如何享受游戏的乐趣。

不说这个了，我“肿么”跟岚枫似的讲大道理了……其实全国各地都这样，身边找不到几个玩掌机的，就拿3DS来说，擦肩功能只能约人玩儿，让人无语啊。

考试的事，如果你们全班都能被你影响，只能说明你厉害。以后多提高忽悠和领导能力，这个技能的前途大大的，看好你哦。

国内周边山寨太多啊。比如你说的TT烧录卡都是山寨，最初的真实版本早没了。不过能用就行了。DSTWO除了贵，确实还不错，这次也支持3DS的NDS游戏功能了。可以在3DS上用DSTWO玩NDS游戏。口袋日语是自学成才。好友估计你已经加了吧？不过小编们确实忙，目前又是分散作业，好几天我才和硬核他们聚聚。还是在杂志关注我们吧。或者加微薄，上面和某人聊天我已经提到了。微薄是好东西，你可以试试。

我是个索迷，比较疯狂的索迷。

问我怎么有那么多掌机，是我舅玩出来的。他就是不要了送我。在我生日时送我《掌机迷》，还是几个月前的。12岁送我学习机，11岁送我索尼克Game，10岁送我8G内存，9岁送PSP，8岁送4G内存卡，7岁NDS，6、5岁是GBA、FC等等。说不定14岁生日时送我笔记本电脑！MY GOD！我不成垃圾桶么？不过他送我的大半不是屏幕有裂痕就是按键坏，还好我把一些按键修好，能用上一段时间了。

（乱闯队长）

PG■你怎么倒着说生日，搞得我都不知道你多大了囧……能白玩就不错了，我要是有这样的舅舅不得高兴死。说到NDS和索尼克色彩，我的NDSL R键失灵了，没办法下蹲，玩不了这游戏……下载地址我发给你吧（加我QQ：15205365）。另外，你第一句话的索迷，估计很多人会误以为是索饭，哈哈。

Editor's Voice

~小编之页~

硬 核

春节回老家，老妈居然跟我聊3D的话题，说电视里介绍的如何如何神奇，多少多少人关注等等。很显然3D立体视的概念已经非常广泛的被群众们所知晓，即使是很多对游戏和电影之类的根本不感兴趣的人也会想要体验一下3D的感觉。我说有马上就要有一台新的掌机可以不用戴眼镜，拿在手里就能看到3D立体视的效果了。可惜的是要春节后才发售，到时我已经回北京了，短时间内是没办法演示给他们看了。用3DS给不明白3D立体视为何物的人解释是最方便的了，便携又无需眼镜。

我很幸运是在编辑部工作，能跟大多数日本人一样同步玩到3DS。但更幸运的是因为我能够从最开始就打消“自己掏腰包入首发”这种念头。上学时我买过3台游戏机，因为是父母的钱，得来不易，所以花得也谨慎。每台机器买来除了娱乐，其实都有另外一个目的，就是积累素材给杂志投稿，想办法进入游戏媒体行业。很幸运，我的目的达到了，所以那三台机器买得值。但是工作后自己手里有点闲钱了，买东西开始变得冲动。3红的XBOX360，基本无用的玩具夜视仪……

我知道那种想要消费的冲动很难压制住，所以下面的话只是写给那些暂时还没办法买到3DS的朋友：3DS目前的设计并不尽如人意；游戏也不多，而且贵；国内的环境还没办法最大限度的使用到3DS的功能……怎么样？看到这么多缺点，是不是稍微平衡了一些呢？

米 线

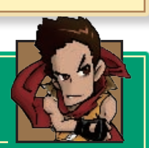


嗨，各位亲爱的读者。对于我这个来无影去无踪的小美编，很陌生吧。哈哈。小女子一向比较低调，不爱抛头露面。(*^__^*) 嘻嘻……

3DS终于上市啦，不知道你们都买了没？？据说上市2天卖出了40万台。这个销量着实凑合。任天堂粉丝的战斗力果然个个堪比马里奥大叔。可惜啊，这价格也太给力啦。冷静冷静，等等吧。听说PSP要降价，没有的可以考虑哦。

这两个月赶上过年放长假，人都累趴下了，因为过年回来拼命的日夜赶工。主编也不犒劳一下我们可怜的打工仔，回头再算账。那么多喜欢看我们杂志的读者。为了你们再累都值啦~~！对了，我还没有小编形象，为表诚意，先自曝~！

口 袋



我讨厌印度人和瑜伽。

剑 纹

3DS没出之前就有人问我，剑纹啊，你支持3DS还是PSP2（现在叫NGP了）。我说，都支持。还有人问我，剑纹啊，你说3DS会赢还是PSP2（现在叫NGP了）会赢。我说，我靠，什么年代了，能活着就不错了，还赢？你还不如问我，智能手机会赢还是传统掌机（3DS和现在叫NGP的东西）会赢才对。

在游戏论坛这种情况大量存在（并非只在国内论坛），喷3DS机能差，3D是鸡肋；喷NGP盲目追求硬件，没创意，索尼是在自寻思路。互相喷。有人来说，你们冷静点吧，现在是智能机的天下，传统掌机已经被挤兑的快不行了。然后就有人就喷智能机，游戏是垃圾，没有按键是杯具......

确实就像平井一夫说的，有些人只喜欢争论平台胜负，“以喷为乐趣”。我觉得这些人并不是真正意义上的掌机迷。他们几乎不玩游戏，不过却知道大量游戏业界历史和厂商常识，目的是用来喷。有些人对硬件性能和系统参数如数家珍，目的只是用来喷。有些人也会买主机和正版游戏，用事实证明这台主机不符合自己的要求，然后喷。

我有时候也会蛋疼的想一个问题——掌机迷（或游戏迷）的标准是什么。以前看到过一个类似的讨论，说一些问题是不能划定明确的界限的，比如秃子的界限是什么？如果1000根头发是界限，那么999根头发就算秃子，1001根就不是秃子——显然这是没道理的。

我同意这点，但我有这样的标准：喷子不属于掌机迷。喷业界的是掌机业界迷（或游戏业界迷）；喷硬件的是掌机硬件迷；狂买主机和正版但是不玩的是有钱帝。

这些人属于掌机迷：关注着某些自己喜欢的掌机或游戏，虽然可能目前还没有条件玩到；只玩为数不多的几款掌机游戏，但是发自内心的喜欢，反复玩了很久，期待下一个续作；有条件并经常玩大量掌机游戏。

我的标准其实很简单，掌机迷是喜欢掌机和游戏本身的一些人。不以喷为乐趣，而损失了去玩掌机和游戏的时间；不以纯购物为乐趣，而失去了享受掌机和游戏本身所带来的乐趣。当然掌机迷对掌机和游戏，或者业界都可以有自己的观点和看法，有可能比较自我或偏执，但是没关系，这并不影响他们（或者我们）对掌机的喜爱和从掌机上得到的乐趣；而不是把掌机和游戏放到一边，在其他方面寻找乐趣，即便打着掌机的幌子。

最近玩：Xbox360《子弹时间》《寓言Ⅲ》

最近读：用iPad看完了乔乔的奇妙冒险前两部。后面打算装嫩看一遍《篮球飞人》。

最近成就：用iPad看本期杂志校稿。



按键操作

按键	功能
摇杆/十字键	移动
○键	决定
×键	取消
□键	进入射击瞄准模式、部队名单
△键	切换攻击武器、指令
L/R键	转换视角、大地图上切换断章
SELECT键	打开菜单
START键	Blitz单人行动结束

系统详解

游戏的系统沿用了在前作中大受好评的Blitz系统（实况战术区域战斗系统）。游戏的推进方式是SLG游戏和STG游戏相结合，避免了SLG游戏战斗的枯燥性以及STG游戏中缺少的战略性。

游戏的整个推进流程是“行军地图”→“任务出击（Blitz）”→“角色育成”→“行军地图”。其中，角色育成需要在第2章追加了己方后方总据点后才能进行，对于自己角色能力有信心时，也不一定需要每次任务结束后都对角色进行升级等。以下会对各个流程进行详细的介绍。

行军地图

在行军地图中，玩家可以选择选择自己前进的方向（基本上每张行军地图都是固定好路线，不过



不排除因选择而出现分支的情形）。进军地图中，按下SELECT键会出现游戏的菜单，在这里可以进行存档和读档、更改游戏的难度、其他设定等，还能进入己方后方总据点进行角色育成以及查看评价等等。

行军地图中，电影胶带表示剧情，可以反复观看。红色图钉状为主线任务，而绿色图钉状为自由任务。其中主线任务完成后不能再挑战，并且在完成后会出现下一个主线任务（并接任务的情况下，需要完成多个主线任务才会出现下一个主线任务）。而自由任务可以多次挑战，并且自由任务除了能提供经验值和金钱外，其中有部分自由任务涉及到主线任务中的一些相关敌军的配置效果等，这些都会在流程攻略中进行介绍。

任务出击（Blitz）

任务出击中，会存在任务的区域地图。区域地



图中，显示CP值、士气、出击人数、敌我方的人员配置位置。△键为该角色的指令，这其中就包括了クルト的直接指挥、イムカ的武装解放等角色固有特技。□键显示部队名单，可以更为直观的查看敌我方队员的情况。SELECT键调出菜单，可以查看胜败条件等等，需要注意的是在任务出击中不能存档。

在任务出击中，确定好需要使用的角色后，就会进入Blitz战斗。游戏依靠CP值来确定回合内的行动次数，而每次行动中移动的角色又用AP值来限定移动范围。在移动范围内可以进行攻击，这时转换为半STG行动模式，且对攻击对象做到了身体、头部等要害部位和非要害部位的攻击伤害区别。在一次行动结束后，并不像传统的SLG游戏那样被移动过的角色就不能再次移动了，因为使用CP的关系，即便是同一回合一直持续使用同一角色都可以。但是，需要注意的是角色存在疲劳值，同一回合内反复使用同一角色时，该回合内其AP值会成比例下降，也就不能达到同一角色全场跑的效果。

角色育成



游戏既然包含SLG的要素，也有存在武器•防具的更新，以及角色的等级提升等。关于经验值，并不是打倒的敌军人数越多经验值就越高，每个任务开始时都有评价条件，S评价所获得经验值和金钱最高，而要获得S评价，就必须在尽可能少的回合数内完成任务。

关于队伍的后方据点，在进入第2章后于行军地图上追加，其中包含利用任务中所得经验值训练士兵（提升等级），购买武器、防具，查看游戏进程中的相关记录和达成项目，开发新武器等等。

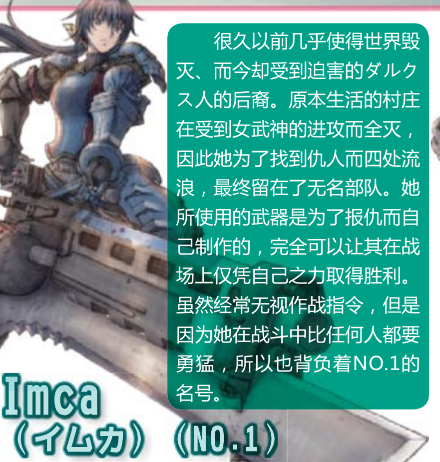
角色介绍

Kurt Irving（クルト・アーヴィング）（NO.7）

本作的主人公。20岁，作为ランシール王立士官学校首席优等生毕业，有望在将来成为正规军的高级士官，但是因为某个事件而被左迁到了“无名部队（NAMELESS）”。クルト是个超认真的完美主义追求者，十分有上进心，而且很喜欢吃糖。

Riela Marcellis（リエラ・マルセリス）（NO.13）

本作女主人公的其中一人。拥有“女武神（ヴァルキュリア）”特殊能力的后裔，但是身边的人以及她本人都对此并不清楚。原所属部队在战斗中几乎全灭的情况下，她因为自身的女武神能力而存活了下来，因此也被周遭的人视为“死神”而遭到嫌弃，并派遣到了无名部队。



Imca（イムカ）（NO.1）

很久以前几乎使得世界毁灭、而今却受到迫害的ダルクス人的后裔。原本生活的村庄在受到女武神的进攻而全灭，因此她为了找到仇人而四处流浪，最终留在了无名部队。她所使用的武器是为了报仇而自己制作的，完全可以让其在战场上仅凭自己之力取得胜利。虽然经常无视作战指令，但是因为她在战斗中比任何人都要勇猛，所以也背负着NO.1的名号。

Ramsey Crowe（ダルクス）

Gusurg（グズルグ）

因为各种原因而来到无名部队的グズルグ，经常照顾刚来到部队的新人，感觉就像是哥哥一般的ダルクス人。因为他在机械方面十分在行，所以在部队中能够轻而易举的操作战车，同时还具备了很高的教养素质。不过，似乎在他的背后始终有着不可告人的秘密。

Dahau（ダハウ）

帝国军特殊部队カラミティ・レーヴェン的指挥官。曾经一度使世界陷入毁灭边缘的ダルクス人，虽然ダルクス人遭到排挤，但是他至今仍有着让ダルクス人完全独立的野心，在历史的暗处十分活跃。

Zig（ジグ）

作为カラミティ・レーヴェン副官的ダルクス青年。因为认同ダハウ对于ダルクス人需要独立的理想而追随在ダハウ身边。虽然很年轻且战斗经验不足，但是其不认输的气场很足，常常活跃在战斗的第一前线中。





作为カラミティ・レーヴェン副官的女人。虽然说是ダハウ的部下，但是更多的时候显露出来的是监视カラミティ・レーヴェン部队的职责。在战斗中操作的是部队杀手锏的巨大兵器“エヒドナ”，有着御姐的气质。

全任务攻略

1章 NAMELESSへ

主线任务 ヴァーゼル近郊戦　初戦

敌方配置	侦察兵
胜利条件	敌全灭
败北条件	士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：1、A：3、B：5、C：20

剧情介绍后即开始的游戏第一次战斗。战斗中会出现详细的操作介绍。实际战斗中只需要移动主角クルト不断向前推进即可。重点在于向土堡的方向推进，并且在攻击时注意攻击对方头部会造成巨大伤害。

主线任务 ヴァーゼル近郊戦　第二戦

敌方配置	侦察兵、突击兵
胜利条件	占领敌军总据点
败北条件	クルト濒死、被敌军占领我方总据点、士气0、经过20回合
攻略回合数	S：2、A：3、B：4、C：20

这是一场据点占领的攻防战，有两个区域的战斗，敌方总据点在区域1中。战斗中移动クルト，尽可能无视敌方角色的攻击前进。在占领敌方据点时，需要将据点的敌军角色消灭掉后，靠近据点的旗帜时即可。此外，需要注意的是，战斗的1个区域中最多可以同场出现5名己方人员，而全区域上可以同时9人参战，这些都是可以通过据点实现的。



主线任务 4人の戦い

敌方配置	侦察兵、突击兵、对战车兵、敌轻战车A
胜利条件	敌全灭
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：3、A：5、B：7、C：20

剧情后クルト作为No.7被派遣到NAMELESS。此战一共只有己方角色共4名参战，战斗区域为2个，可以通过L•R键来切换地图操作角色。使用クルト压制敌据点后，可以另一区域增援，而敌方战车可以通过イムカ从后方一举歼灭。己方战车会因为敌方的对人武器并不会造成太大的伤害，可以作为己方队员的盾牌。此外，战车接触到敌方角色后有吹飞效果，且能破坏土堡，需要注意的是战车背后的放热板是弱点所在。



2章 72時間の戦い

主线任务 隊長の資質

敌方配置	侦察兵、突击兵、敌轻战车A
胜利条件	敌指挥轻战车击破
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：3、A：4、B：5、C：20

战斗中クルト、リエラ、イムカ会强制出击，而本关的任务在于将区域1中的轻战车A击破。需

要注意的是，只有对战车兵才能对战车造成伤害，同时，在对战车进行攻击时最好是绕到战车后部攻击其放热板，这样能造成巨大伤害。此外，在区域2前往据点的过程中必须要绕道，所以可以选择从区域4推进。

主线任务 分岐A：森林遊撃作戦

敌方配置	侦察兵、突击兵、对战车兵、敌轻战车A、人狩りマシター
胜利条件	特别目标物击破
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、经过20回合
攻略回合数	S：3、A：4、B：5、C：20

此战在任务中会出现分支任务。2个分支任务任意选择1个进行攻略都可以，但需要注意的是，在任务结束后就不能再选择另一个分支任务了。本次作战的任务是为了避免战线的扩大而需要将敌军的物资运输箱破坏掉。由于物资运输箱拥有几乎等同于战车的防御力，所以一部分的攻击无效。不过，使用技甲兵的軍用レンチ就可以对其造成巨大伤害。因此，一开始不要让技甲兵ダイト出击，而在占领区域5的据点后，从据点出击。人狩りマシター在区域1的草丛中，一旦靠近就有战死的可能，所以可以事先对草丛用手榴弹攻击。



主线任务 分岐B：峡谷遊撃作戦

敌方配置	侦察兵、突击兵、对战车兵、シオルグ下級将校
胜利条件	特别目标物击破
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：2、A：4、B：6、C：20

此战在区域1和区域3分别出击，特别目标物在区域2的左上方。由于物资运输箱拥有几乎等同于战车的防御力，所以一部分的攻击无效。不过，使用技甲兵的軍用レンチ就可以对其造成巨大伤害。因此，一开始不要让技甲兵ダイト出击，而在占领区域2的据点后，从据点出击。シオルグ下級将校出现在区域2的右下方，由于是战车，所以最好是占领区域2的据点后派遣对战车兵进行攻击。

主线任务 ツーマンセル

敌方配置	侦察兵、突击兵、对战车兵、敌轻战车A、女豹ヨシノア
胜利条件	敌突击兵长击破
败北条件	リエラ濒死、被敌军占领我方总据点、士气0、经过20回合
攻略回合数	S：4、A：6、B：8、C：20

此战是遭遇战，目标是歼灭区域1的敌指挥官。主角将从区域3出发，而区域3右下方据点左方就是女豹ヨシノア。由于对方是战车，所以最好先压制据点，从距点派遣对战车兵进行攻击。此外，敌突击兵长防御力较高，而且还会采取回避行动，所以最好事先用手榴弹积累伤害值，最后一口气解决。

主线任务 エースの実力

敌方配置	侦察兵、突击兵、对战车兵、敌轻战车A、秀才ズッキー
胜利条件	占领敌军总据点
败北条件	イムカ濒死、被敌军占领我方总据点、经过20回合
攻略回合数	S：4、A：5、B：6、C：20

区域地图由路地、车站前、集会场三部分构成，而イムカ出现在区域3——车站前。此战需要注意イムカ的体力，而战前在总据点更新装备的话，此战会显得比较轻松。秀才ズッキー出现在区域2，由于其和战车搭配，所以需要对战车兵和突击兵的组合进行突破。敌总据点在区域4的左上方，由于同时有两名敌方角色在把守，所以不可能一次性占领，推荐从区域2打倒敌军进行推进。

自由任务 補給路を断て

发生时间	第2章开始后
敌方配置	侦察兵、突击兵、敌轻战车A、索敵のナカーテ
胜利条件	占领敌军总据点
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：3、A：4、B：5、C：20

自由任务 装甲車予行演習

发生时间	第2章开始后
敌方配置	侦察兵、突击兵、敌轻战车A
胜利条件	占领敌军总据点
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：3、A：4、B：5、C：20

3章 災いの鴉

主线任务 前線への強行軍

敌方配置	侦察兵、突击兵、对战车兵、支援兵、狙击兵、好機のホリー
胜利条件	敌全灭
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：4、A：6、B：8、C：20

进入第3章后クルト正式成为NAMELESS小队的队长，此后クルト出战的情况下CP追加1。战斗中共有3个区域，开始时己方成员分别配置在区域3和区域4。在区域3的右方是好機のホリー，不过因为是其时支援兵，也就相对较弱。胜利目标是敌全灭，所以增加己方出战的侦察兵的数量，活用其机动性是迅速战斗的关键。



主线任务 機甲部隊夜襲作戦

敌方配置	侦察兵、突击兵、对战车兵、敌轻战车A、敌轻战车B、強獣タバイスラー
胜利条件	特别目标物击破
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：4、A：6、B：8、C：20

战斗目标是敌军的重要物资运输箱。战斗共有3个区域，开始时分别在区域2和区域3出击。在区域5的中央上方出现強獣タバイスラー，由于其是战车，所以需要准备对战车兵。此外，特别目标物在存在区域5的中央位置，技甲兵应该在对战车兵的后方出击。区域5中推进的道路都是断开的，必须通过梯子才能前进。

主线任务 隠密作戦（北ルート）

敌方配置	侦察兵、突击兵、对战车兵、狙击兵、敌轻战车A、武装のロッセ
胜利条件	敌全灭
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：4、A：6、B：8、C：20

在战斗开始前的剧情中可以选择2条路线，此为北路线。战斗中需要注意敌军的炮击区域，尽可能避开此区域推进。由于敌军的战车在区域1的溪流地带和区域2的放牧地带，所以在行动初期不怎么需要对战车兵。在区域3的花园地带左侧中央附近潜伏着狙击兵，在歼灭敌军时不要忘记了。



主线任务 隠密作戦（南ルート）

敌方配置	侦察兵、突击兵、支援兵、狙击兵、敌轻战车A、じゃじゃ馬ノーダ
胜利条件	占领敌军总据点
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：4、A：5、B：6、C：20

隐秘作战的南路线。此战中同样具有炮击区域，需要注意。任务开始时分别在区域2和区域3出击，而战斗目标的敌军总据点在区域4。じゃじゃ馬ノーダ位于区域4的右上方塔处，且据点有2名敌兵把守，最好是多人一齐行动较为稳妥。

主线任务 森の狩人（南ルート2）

敌方配置	侦察兵、突击兵、对战车兵、敌轻战车A、敌轻战车B、無傷のタイラー
胜利条件	占领敌军总据点
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：3、A：4、B：5、C：20

南路线2。战斗中具有炮击区域，需要注意。任务开始时从区域2和区域5出击，敌军总据点在区域3。虽然区域5出击的部队会受到炮击的威胁，但是从区域2出击太远，所以不如直接从区域5推进。無傷のタイラー出现在区域3的左侧，由于是战车类型，推荐从区域3的据点派遣对战车兵攻击。

主线任务 災厄の鴉の猛攻

敌方配置	侦察兵、突击兵、狙击兵、对战车兵、敌轻战车B、伏兵ラサカー
胜利条件	占领敌军3个据点
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：5、A：6、B：7、C：20

此次战斗将与第7小队共同作战，占领区域1、2、5的敌军据点，而NAMELESS战车出击不可。任务开始时会从区域1出击，而义勇军的第7小队配置在区域2。需要注意的是，敌军据点每回合会



出现增援，所以尽可能在一回合内压制住敌军的攻击并压制据点。伏兵ラサカー躲藏在区域3右侧的草丛中。而在区域5出现的敌将ダハウ是同时拥有对战车兵和机关铳兵的兵种，属于强敌，若是为了高评价需要尽可能避免与其战斗。

自由任务 残党部隊制圧作戦

发生时间	第3章开始后
敌方配置	侦察兵、突击兵、支援兵、敌装甲车A、シーダ装填手
胜利条件	占领敌军总据点
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：2、A：3、B：4、C：20

4章 ボルジア枢機卿護衛作戦

主线任务 前線を突破せよ（森林ルート）

敌方配置	侦察兵、突击兵、对战车兵、敌对战车炮座、便利屋マッター
胜利条件	护送装甲车到达目标地点
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合、护送装甲车被击破
攻略回合数	S：5、A：6、B：7、C：20

剧情结束后会出现2个分支，此为森林路线。战斗的目的是将装甲车护送到区域4的目标地点，途中需要注意炮击。在区域1右侧的草丛中藏有对战车兵，且每回合会出现增援。便利屋マッター属于对战车炮兵种，且位于区域3右下方据点的悬崖上，队中有狙击兵会显得比较容易。

主线任务 前線を突破せよ（市街地ルート）

敌方配置	侦察兵、突击兵、敌轻战车A、敌轻战车B、泣きのアライセル
胜利条件	护送装甲车到达目标地点
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合、护送装甲车被击破
攻略回合数	S：5、A：6、B：7、C：20

剧情结束后会出现2个分支，此为市街地路线。战斗的目的是将装甲车护送到区域4的目标地点，途中需要注意炮击。出击时分别在区域2和区域3，而需要护送的装甲车在区域3。将装甲车护送到区域4右上方的目标地点后任务结束，泣きのアライセル位于区域4的北方。在区域3的右侧、区域2的北边有敌军战车，所以需要事先派对战车兵将其歼灭。



主线任务 疎開民救出作戦

敌方配置	侦察兵、突击兵、对战车猎兵、敌中战车A、シラー補充員
胜利条件	占领敌军2个据点、击破敌指挥中战车
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：5、A：7、B：9、C：20

战斗中需要和自警团联手抗敌，并占领区域3、4的敌军据点。在出击时分别出现在区域3和区域4，而敌军的シラー補充員（对战车兵）出现在区域1（3）的东面，靠一般步兵解决吧。在占领了目标地点后，胜利条件变为第二个，击破敌军中战车，且敌军中战车出现在区域2的西北边。在区域2中配置了很多敌军，这时可以通过战车的高防御性推进。

主线任务 災厄の鴉の待ち伏せ

敌方配置	侦察兵、突击兵、对战车兵、重装甲兵、敌中战车A、半死のクマガル
胜利条件	护送装甲车到达目标地点
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合、护送装甲车被击破
攻略回合数	S：4、A：5、B：6、C：20

由于开始战斗时队伍被强制分开，分别于区域1和区域2出击，且护送装甲车配置在区域2，与步兵相隔甚远。在区域1中因为和护送装甲车没有直接关系，所以只需要配置一定兵力保证送据点不会被占领即可。而区域2右上方的战车，需要使用



对战车兵先行击破，此外据点南边有对战车兵，也需要先行击破。在区域4，敌军配置有半死のクマガル和2两战车，需要通过对战车兵击破后再进行推进。此外，在区域中北方会出现敌方援军，需要注意。而区域5的北方敌军配备有战车，中央则配备有对战车兵，此处需要强行突破。

自由任务 農村からの救援要請

发生时间	第4章开始后
敌方配置	侦察兵、突击兵、对战车兵、敌轻战车B、嘘つきサカー
胜利条件	占领敌军的2个据点
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：3、A：4、B：5、C：20

5章 禁じられた戦い

主线任务 ユエル市への道

敌方配置	侦察兵、突击兵、对战车兵、狙击兵、剑甲兵、獅子のカナザー
胜利条件	占领敌军2个据点
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：4、A：5、B：6、C：20

本关需要占领区域3和区域4的敌军总据点。在完成自由任务5章：雪上砲撃陣地破壊作戦的条件下，战略效果的炮击将会消失。战斗出击分别在区域2和区域5，而区域5是在上方开始，所以配置狙击兵的话会相对容易许多。其中獅子のカナザー属于剑甲兵，藏于区域2中央偏上的草丛中，而攻略的路线按照区域2向区域4压制，区域5向区域3压制即可。

主线任务 ユエル市解放作戦（北ルート）

敌方配置	侦察兵、突击兵、对战车兵、狙击兵、敌轻战车A、必殺のヤーマ
胜利条件	特别目标物击破
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：5、A：7、B：9、C：20

在剧情后出现分支，此为北路线。战斗中支援



兵コゼット会加入，而作战目的是区域3中的多个特别目标物。敌军会出现援军，而潜藏于低下暗道的敌兵会来占领己方总据点，所以最好在据点里留一人。必殺のヤーマ是狙击兵，出现于区域5的暗道中。

主线任务 ユエル市解放作戦（南ルート）

敌方配置	侦察兵、突击兵、对战车兵、狙击兵、敌中战车A、敌机关铳座、酒のみコジィ
胜利条件	特别目标物击破
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：5、A：7、B：9、C：20

剧情后出现分支，此为南路线。完成自由任务5章：雪上砲撃陣地破壊作戦的条件下，战略效果的炮击会消失。敌军的酒のみコジィ为对战车兵，藏于区域3西北的门B内。任务开始时全员配置在区域1，由于只有一条路，小心推进即可。

主线任务 猛攻！謎の巨大戦車

敌方配置	侦察兵、突击兵、剑甲兵、重装甲兵、不屈のスーギ
胜利条件	占领敌军3个据点
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：2、A：3、B：4、C：20

本关战斗的要点是据点压制，所以需要尽可能无视敌军。不屈のスーギ出现在西南方向，是剑甲兵。在战斗开始后先利用战车向右方推进，此后将战车推进到中间区域的据点，最后打倒重装甲兵后占据最后的据点即可。

自由任务 通信施設設営任務

发生时间	第5章开始后
敌方配置	侦察兵、突击兵、对战车兵、敌轻战车B、敌对战车炮座、海鳴りのヤバシ
胜利条件	护送装甲车到达目标地点
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合、护送装甲车被破坏
攻略回合数	S：4、A：5、B：6、C：20

自由任务 雪上砲撃陣地破壊作戦

发生时间	剧情カラミティ・レーベン观看后
敌方配置	侦察兵、突击兵、支援兵、狙击兵、剑甲兵、敌装甲车A
胜利条件	占领敌军总据点
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：3、A：4、B：5、C：20

6章 帝国領、侵入

主线任务 帝国領への道

敌方配置	侦察兵、突击兵、剑甲兵、重装甲兵、敌装甲车B、敌机关铳座、オーク少将
胜利条件	占领敌军总据点
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：3、A：4、B：5、C：20

战斗中敌军的总据点共有2个，占领哪一方会对以后的行军方向有影响。战斗开始时配置在区域2，而敌军的オーク少将出现在区域1的东边，属于机关铳兵种。任务中，占据区域4的据点后任务结束，进入国境を越えて（北ルート）。或者，占领区域1的据点，进入国境を越えて（南ルート）。



主线任务 国境を越えて（北ルート）

敌方配置	突击兵、敌轻战车B、敌机关铳座、对战车兵、敌中战车A、勇気のカーギ
胜利条件	敌全灭
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：4、A：6、B：8、C：20

沙漠地区的战斗，共有3个区域。需要注意的是作战区域中存在炮击领域，敌军的勇気のカーギ出现在区域5。

主线任务 国境を越えて（南ルート）

敌方配置	侦察兵、突击兵、对战车兵、狙击兵、敌轻战车B、必殺のヤーマ
胜利条件	占领敌军总据点
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：4、A：5、B：6、C：20

战斗位于帝国军补给基地附近的峡谷中，作战



目的是占领区域3中的敌军总据点。此外，战斗中存在炮击区域，需要特别注意。战斗出击时分别是区域4和区域5，而只有区域5能前进到区域3。区域3中存在开关门，所以还需要到区域4东边启动开关。

主线任务 極秘国外任務

敌方配置	侦察兵、突击兵、狙击兵、机关铳兵、敌中战车B、オーキ少尉
胜利条件	敌全灭
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：6、A：8、B：10、C：20

此战イムカ强制出击。战斗开始时分别于区域1和区域2出击，在区域1中岩石堵塞了通道，需要战车的碎岩机能。而敌方战车配置了2台，所以对战车兵是必要的。敌军的オーキ少尉出现在区域2的西北方，从区域2转移到区域3时正好在2台战车的背后，很轻松就能解决。

自由任务 不穏な影

发生时间	第6章开始后
敌方配置	侦察兵、突击兵、对战车兵、敌中战车A、狙击兵、天才ズッキー
胜利条件	敌全灭
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：4、A：6、B：8、C：20

7章 休暇を掴み取れ

主线任务 士官候補生を守れ

敌方配置	侦察兵、突击兵、狙击兵、机关铳兵、敌中战车B、ハル少佐
胜利条件	敌全灭
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：5、A：7、B：9、C：20

战斗中ユリアナ也会出击，由于此战是保卫战，所以需要在确保区域2的己方总据点安全的情形下歼灭敌人。敌军的ハル少佐会在区域2出现，属于战车兵种，且区域2的敌军配置相当多，最好是配置弹药充足的兵种，或者使用イムカ的武装解放。区域1中，西北据点附近的敌人防御较高，而在东南的起点左侧的草丛中还藏有敌军。

主线任务 山の嘶き作戦（挟撃陣形）

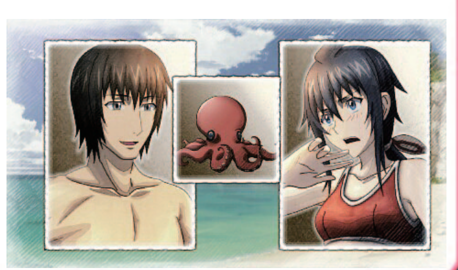
敌方配置	侦察兵、突击猎兵、狙击兵、敌トーチカ、ジワラ調査員
胜利条件	敌全灭
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：6、A：8、B：10、C：20

此战为A路线，战斗中レオン会加入作战。战斗一共有4个区域，ジワラ調査員出现在区域1，属于狙击兵种。本关中敌军的防卫兵器トーチカ也会出现，耐久力和攻击力都相当高，但是和战车一样背后是其弱点。

主线任务 山の嘶き作戦（錐行陣形）

敌方配置	侦察兵、突击兵、机关铳兵、敌トーチカ、敌中战车A、豪快キタイムラー
胜利条件	占领敌军总据点
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：5、A：6、B：7、C：20

此战为B路线，战斗中レオン会加入作战。作战目的是以少人数突破并占领位于区域5的敌军总据点。战斗开始时将从区域3出击，由于只有一条



路且途中有据点，所以稍微鲁莽一点向前冲也无所谓。敌军的豪快キタイムラー出现在区域5的中央区域附近，属于机关铳兵种。

主线任务 厄災の鴉の急襲

敌方配置	侦察兵、狙击兵、对战车兵、机关铳兵、敌中战车B、老兵のハーシ
胜利条件	守卫己方总据点且敌全灭
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭
攻略回合数	S：4、A：5、B：-、C：-

任务开始前出现分支剧情，选择和谁一起将会对结局产生影响，这里按玩家的喜好决定即可。本次的作战目的至少需要保护区域1和区域5的己方总据点5个回合，且战斗开始时是由敌军开始。此外，将敌军全灭也能完成本关任务。敌军的老兵のハーシ位于区域5右侧的草丛中，所以为了能够得到S评价，不仅仅需要防御己方据点，还需要主动出击。

自由任务 夜戦演習帝国領補給基地

发生时间	第7章开始后
敌方配置	侦察兵、突击兵、对战车兵、狙击兵、敌轻战车B、敌中战车B、天才ズッキー
胜利条件	敌全灭
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：4、A：6、B：8、C：20

8章 避難民救助作戦

主线任务 山岳強行軍

敌方配置	突击兵、对战车兵、敌重战车A、敌トーチカ、敌机关铳座、掃除屋マッター
胜利条件	占领敌军总据点
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过8回合
攻略回合数	S：4、A：5、B：6、C：8



战斗中分别从区域1和区域2出击，而需要在8回合内压制位于区域4的敌军总据点。敌方据点都有机关铳座把守，所以一定要2人以上进行压制。从区域2前进到区域4压制据点要更轻松一些。掃除屋マッターー有可能会出现在区域2起始地点的草丛中，也有可能出现在区域1中央偏左的位置。

主线任务 雪中強行軍

敌方配置	侦察兵、突击兵、对战车兵、敌中战车B、狙击兵、敌机关铳座、女豹ヨシノア
胜利条件	特别目标物击破 or 敌全灭
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过7回合
攻略回合数	S：4、A：5、B：6、C：7

剧情出现分支，选项会增加一名女主角的相性。

とても寒いので——イムカ

すごく寒いので——リエラ

在敌增援到达前破坏掉位于区域3和区域5的特别目标物，或者在7回合内歼灭各区域中的敌方角色。此外，需要注意的是作战领域中存在炮击区域。战斗开始时分别从区域1和区域4出击，区域4的西北有岩石，从出发地点过去，由于战车不能进入所以不能破坏。女豹ヨシノア出现在区域1，是战车兵种。在区域3的特别目标物上方隐藏有敌方的突击兵。

主线任务 避難民を救え

敌方配置	侦察兵、突击兵、狙击兵、敌中战车A、重装甲兵、敌机关铳座、軽装のロッセ
胜利条件	启动巨大跳桥的开关
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：5、A：6、B：7、C：20

战斗中イムカ强制出击，且配置在区域2。作战目的是区域5的跳桥开关，而在区域1中，中央的开关A可以放下东北的桥。从区域2东南向东边据点推进时需要强行突破，且需要对战车兵。区域5开关附近有重兵把守，且軽装のロッセ出现在区域5的中央，属突击兵种。



自由任务 夜間山岳戦演習

发生时间	第8章开始后
敌方配置	侦察兵、突击兵、狙击兵、敌トーチカ、敌中战车B、シーダ操縦手
胜利条件	占领敌军2个据点
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：5、A：6、B：7、C：20

9章 マクシミリアン暗殺

主线任务 ギルランダイオへ（直進ルート）

敌方配置	侦察兵、剑甲兵、敌中战车M、重装甲兵、見敵のナカーテ
胜利条件	占领敌军的2个据点
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：4、A：5、B：6、C：20

剧情中选择进军分支路线，两种路线会导致加入同伴的不同。本关作战目的是占领区域2和区域5的敌军总据点。在区域2有区域3门A的开关，而見敵のナカーテ出现在区域2的左上方，属侦察兵。任务结束后エリオット入队。

主线任务 ギルランダイオへ（潜入ルート）

敌方配置	侦察兵、突击兵、剑甲兵、对战车兵、重装甲兵、吹聴サカー
胜利条件	敌全灭
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：5、A：7、B：9、C：20

剧情中选择进军分支路线，两种路线会导致加入同伴的不同。由于本关是潜入作战，所以在初期的人员配置上受到一定限制。所有人员将会从区域4出击，敌军的吹聴サカー位于区域4中央的高台上。任务结束后ジゼル入队。



主线任务 亡国の勇将イェーガー

敌方配置	侦察兵、狙击兵、突击兵、敌中战车B、荒波のヤバシ
胜利条件	イェーガー击破
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：4、A：6、B：8、C：20

本关任务开始前，若完成自由任务山岳砲撃陣地攻略，则榴弹炮击消失。本关的作战目的是打倒区域2的敌指挥官イェーガー，我方人员会分别从区域1和区域3出击。在进入区域2后，向中央推进时イェーガー的战车出现，同时在其周围还会出现2两战车，不过可以通过区域3前往区域2的据点派遣对战车兵。荒波のヤバシ出现在区域3的北边，属战车兵种。

主线任务 マクシミリアン暗殺作戦

敌方配置	侦察兵、敌中战车M、狙击兵、敌トーチカ、鉄人オザヴァルド
胜利条件	己方角色到达目标地点
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：6、A：8、B：10、C：20

作战目的是前往区域4的目标地点。从区域1出发后，起始地点上方岩石破坏后即成为近道。而北方的铁门使用技甲兵攻击两次后即可前进。在区域3的电梯需要注意电梯上升后会立即遭遇战车。在进入区域4后，セルベリア出现，且鉄人オザヴァルド出现在区域4的中央附近。由于セルベリア十分强，避免与其开战而前往西南方向按下开关，推进即可。

自由任务 ポーガー市残党部隊掃討戦

发生时间	第9章开始后
敌方配置	侦察兵、支援兵、突击兵、剑甲兵、敌装甲车A、敌机关铳座、激熱のホリー
胜利条件	敌全灭
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：5、A：7、B：9、C：20

自由任务 山岳砲撃陣地攻略

发生时间	任务ギルランダイオへ完成后
敌方配置	侦察兵、突击兵、狙击兵、敌机关铳座、敌トーチカ
胜利条件	敌全灭
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：5、A：7、B：9、C：20

10章 不協和音

主线任务 若き勇者の咆哮

敌方配置	侦察兵、狙击兵、突击兵、敌中战车A、重装甲兵、細身のコーヴァ
胜利条件	己方总据点防卫（5回合）or 敌全灭
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭
攻略回合数	S：4、A：5、B：-、C：-

本关作战的目的是守卫区域1和区域4的总据点，或者歼灭各区域的敌方角色。出击时会配置在区域1和区域4，且由敌方角色行动开始。細身のコーヴァ出现在区域4的东南方向（或者区域1的东北方向），属重装甲兵种，会主动靠近。



主线任务 裏切りの撤退戦

敌方配置	侦察兵、狙击兵、突击兵、敌中战车F、剑甲兵、天邪鬼ノーダ
胜利条件	己方总据点防卫（5回合）or 敌全灭
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭
攻略回合数	S：4、A：5、B：-、C：-

本关作战目的是守卫区域3和区域5的总据点，此次和バルドレン队共同作战，但是NAMELESS的战车不能出击。出击时在区域3，而バルドレン队有3名队员在区域5。区域3有能够火焰发射的战车2两，而天邪鬼ノーダ出现于区域3的开关门中，必须要打倒才能按下开关。



主线任务 生と死の狭間で

敌方配置	侦察兵、狙击兵、重装甲兵、敌中战车B、剑甲兵、叫獣タバイスラー
胜利条件	占领敌军2个据点
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：5、A：6、B：7、C：20

本关中为了确保己方的撤退路线而需要占领敌军在区域1和区域4的据点。同时，此关中NAMELESS的战车仍旧不能出击。叫獣タバイスラー属战车兵种，出现在区域1的北边。

自由任务 要塞攻略模擬演習

发生时间	第10章开始后
敌方配置	侦察兵、狙击兵、剑甲兵、机关铳并、敌中战车M、豪傑キタイムラー
胜利条件	敌全灭
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：5、A：7、B：9、C：20

11章 胎動

主线任务 ガリア軍、急襲！

敌方配置	侦察猎兵、突击猎兵、狙击猎兵、敌中战车B、机关铳猎兵、イカサマのケイ
胜利条件	己方角色到达目标地点
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：4、A：5、B：6、C：20

此战从区域4出发，需要前进到区域1或者区域5的目标地点。由于敌方角色较多，最好是在守卫据点的同时，步步为营推进。イカサマのケイ出现于区域2西侧据点旁的塔附近，属侦察兵。

主线任务 砂漠の逃亡戦（砂漠ルート）

敌方配置	侦察猎兵、突击猎兵、机关铳猎兵、敌机关铳座、敌装甲车A、その名はターナー
胜利条件	己方角色到达目标地点
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过6回合
攻略回合数	S：4、A：5、B：6、C：-

在前一个任务中选择以区域1结束任务的条件下进入此任务。为了逃避追击，要在6回合内前往区域2的目标地点。



主线任务 砂漠の逃亡戦（森林ルート）

敌方配置	侦察猎兵、突击猎兵、对战车猎兵、机关铳猎兵、敌中战车A、スーダ参謀
胜利条件	己方角色到达目标地点
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过5回合
攻略回合数	S：3、A：4、B：5、C：-

在前一个任务中选择以区域5结束任务的条件下进入此任务。为了逃避追击，要在5回合内前往区域1的目标地点。

主线任务 覚醒

敌方配置	侦察猎兵、突击猎兵、对战车猎兵、狙击猎兵、剑甲猎兵、敌轻装甲车B、風のシンディ
胜利条件	占领敌军总据点
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：3、A：4、B：5、C：20

战斗中リエラ强制出击，且イムカ出击不可。战斗开始时从区域1出击，而リエラ被配置在区域5。風のシンディ出现在区域2中央的塔，属于对战车兵种。区域3的墙壁可以通过战车破坏。



自由任务 商船強襲団を追え！

发生时间	第11章开始后
敌方配置	侦察兵、突击兵、狙击兵、对战车兵、敌中战车B、シオルグ情報将校
胜利条件	占领敌军的总据点
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：4、A：5、B：6、C：20

12章 明日見えぬ逃亡

主线任务 追撃部隊掃討戦（砂漠戦）

敌方配置	突击猎兵、对战车猎兵、剑甲猎兵、敌中战车B、敌トーチカ、前向きオクラン
胜利条件	敌剑甲兵长击破
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：5、A：7、B：9、C：20

此章出现的并接任务，即并接任务必须两者皆完成后才会出现新的任务。本关中リエラ出击不可，作战目标是击破位于区域5的敌指挥官剑甲兵长。敌方战车把守了区域2的据点，需要利用对战车兵突破。前向きオクラン出现在区域4的西北方，属装甲车兵种。

主线任务 追撃部隊掃討戦（森林戦）

敌方配置	侦查猎兵、突击猎兵、对战车猎兵、机关铳猎兵、敌重战车A、モリー伍長
胜利条件	占领敌军2个据点
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：4、A：5、B：6、C：20

并接任务的其中一个。本关中リエラ仍旧出击不可，任务开始时分别从区域2和区域5出击，作战目的是占领敌军在区域3和区域4的据点。在区域5有敌军的重战车，应事先配置好对战车兵。モリー伍長位于区域4北边的梯子上，或者区域5西北的高台上，属机关铳兵种。



主线任务 未来との境界線

敌方配置	侦查猎兵、对战车猎兵、剑甲猎兵、突击猎兵、狙击猎兵、敌重战车B、シワター憲兵
胜利条件	5回合内阻止敌军进入防卫线 or 敌全灭
败北条件	阻止进入防卫线失败、被敌军占领我方全部据点、士气0、己方步兵•车辆全灭
攻略回合数	S：4、A：5、B：-、C：-

本关リエラ和イムカ强制出击，需要对区域1的防卫线进行5个回合的死守。任务开始时其他角色由区域3和区域4出击，而リエラ和イムカ则被配置在了区域1。シワター憲兵出现在区域1的西北方，属剑甲兵，且区域1里每回合会出现突击兵

和侦察兵的敌方援军。

主线任务 戦場での再開

敌方配置	侦查猎兵、突击猎兵、对战车猎兵、重装甲兵、敌重战车B、海のイート
胜利条件	己方总据点防守（5回合）or 敌全灭
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭
攻略回合数	S：4、A：5、B：-、C：-

作战目的是防守位于区域3和区域4的己方总据点5个回合。任务开始时即从区域3和区域4出击，由敌方回合开始。海のイート出现在区域5的西南方向，属战车兵种。而前往区域2时会发生剧情，グズルグ出现。



自由任务 砂上に揺らめく炎

发生时间	第12章开始
敌方配置	侦察猎兵、突击猎兵、狙击猎兵、对战车猎兵、敌机关铳座、敌中战车F、嘆きのアライセル
胜利条件	占领敌军的2个据点
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：6、A：7、B：8、C：20

13章 補給を求めて

主线任务 脱出経路を確保せよ

敌方配置	侦查猎兵、突击猎兵、对战车猎兵、敌重战车A、敌炮台塔、疾風のシンディ
胜利条件	占领敌军2个据点
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：4、A：5、B：6、C：20

为了确保撤退的通路而需要占领敌军在区域1和区域4的据点。出击时分别在区域2和区域3，而疾風のシンディ藏于区域3左侧中央附近。

主线任务 補給物資を求めて

敌方配置	侦查猎兵、突击猎兵、机关铳猎兵、敌装甲车A、敌炮台塔、幸運のサイト
胜利条件	回收6个物资
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：4、A：6、B：8、C：20

任务开始后己方角色出现在区域1和区域2，而需要回收的物资分别在区域1 的右侧中央附近和上方中央附近；区域2的左上据点的右下方和右上方；区域3的左下方房间和右下方房间。幸運のサイト出现在区域3的西北，属装甲车兵种。

主线任务 反撃

敌方配置	侦查猎兵、狙击猎兵、重装甲兵、对战车猎兵、敌重战车B、瀕死のクマガル
胜利条件	占领敌军的2个据点
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：6、A：7、B：8、C：20

由于物资得到保证，本关中如果能在3回合内结束任务，则可获得防弾ベスト。任务开始时在区域2和区域4出击，区域5有グスルグ，不打倒他就无法压制据点。在区域3的东侧草丛中隐藏着瀕死のクマガル，属侦察兵种。



自由任务 ガリア正規軍後方支援作戦

发生时间	第13章开始后
敌方配置	侦察猎兵、狙击猎兵、剑甲猎兵、机关铳猎兵、敌装甲车B、ジワラ諜報員
胜利条件	回收4个物资
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：2、A：4、B：6、C：20

14章 ただ、ガリアのために

主线任务 鉱山奪回作戦（強襲ルート）

敌方配置	侦查猎兵、突击猎兵、剑甲猎兵、敌炮台塔、赤獅子カナザー
胜利条件	敌全灭
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：5、A：6、B：7、C：20

本关中敌军有炮台，需要特别注意。此外，区域1的右下方隐藏着侦察兵，而赤獅子カナザー也是出现在区域1，属剑甲兵种。

主线任务 鉱山奪回作戦（潜入ルート）

敌方配置	侦查猎兵、突击猎兵、支援猎兵、狙击猎兵、敌重战车A、敌炮台塔、無敵のタイラー
胜利条件	占领敌军总据点
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：5、A：6、B：7、C：20

本关作战目的是占领区域3的敌军总据点。在矿山内存在敌军的炮台塔，需要特别注意，且由于本关是潜入作战，所以任务开始时的出击人数受到限制。任务开始时从区域2前往区域5，正好在無敵のタイラー的身后，由于其是战车兵种，最好派遣对战车兵前去。



主线任务 黒衣の追撃者

敌方配置	侦查猎兵、突击猎兵、狙击猎兵、重装甲兵、敌重战车B、山のイート
胜利条件	グスルグ击破
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：5、A：7、B：9、C：20

作战目的是击倒位于区域4的敌指挥官グスルグ。由于グスルグ较之前强了很多，即便是攻击其放热板也不能造成太多的伤害，所以最好是给对战车兵添加贯通射击。山のイート出现在区域2的西北边，属战车兵种，且由于是位于据点上，所以只能从其他派遣对战车兵才能将其打倒。

主线任务 首都防衛戦

敌方配置	侦查猎兵、突击猎兵、对战车猎兵、狙击猎兵、忍びのラサカー
胜利条件	保护特别目标物6个回合 or 敌全灭
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、特别目标物被破坏
攻略回合数	S：5、A：6、B：-、C：-

战斗开始时是敌军先行行动，作战目的是保护区域4的特别目标物。在城门前可以设置4个人，推荐配置支援兵和狙击兵，可以首先通过狙击兵击倒敌军的对战车兵。区域4每回合会出现敌军的增援（2步兵），由于是在据点外出现的增援，没有办法阻止。敌军的忍びのラサカー（狙击兵）出现在区域3的东南边。



自由任务 水道橋に響く破滅音

发生时间	第14章开始后
敌方配置	侦察猎兵、突击猎兵、狙击猎兵、对战车猎兵、敌轻战车B、敌中战车A、ほろ酔いコジィ
胜利条件	敌全灭
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：4、A：6、B：8、C：20

15章 ナジアル会戦

主线任务 災厄の鴉の挟撃

敌方配置	侦查猎兵、狙击猎兵、敌重战车B、敌トーチカ、抹殺のヤーマ
胜利条件	击破リディア、击破グスルグ
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：6、A：8、B：10、C：20

战斗中前后受敌，需要将区域5的敌指挥官リディア和グスルグ所乘坐的战车击破。战斗时需要注意区域中的有毒领域，可以给战车装备上除毒装置。狙击兵种的抹殺のヤーマ位于区域1东北据点的旁边。

主线任务 災厄の鴉の強行突破

敌方配置	侦查猎兵、突击猎兵、狙击猎兵、敌トーチカ、夢見のトクナ
胜利条件	占领敌军的2个据点
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：6、A：7、B：8、C：20

任务开始后从区域2和区域5出击，作战目标



是占领区域3和区域4的据点。敌军的夢見のトクナ出现在区域3中央，属侦察兵种，而剑甲兵ジグ位于区域4的北边，可以破坏土堡后绕到其后攻击头部。此外，在完成自由任务高地砲撃陣地潜入作戦的条件下，炮击效果消失。

主线任务 災厄の鴉との決戦

敌方配置	侦查猎兵、重装甲兵、主砲ラジエーター、筋肉コーヴァ
胜利条件	击破所有的主砲ラジエーター
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：6、A：8、B：10、C：20

比较艰苦的一战。区域地图只有一个，筋肉コーヴァ出现在中央附近，属重装甲兵种。在第二回合结束后，每回合敌军主炮会发动攻击，不过躲在障碍物后可以避免攻击。其次，主炮在战车的左右各有一个，破坏一个需要对战车兵4到6发子弹，而战车上的机关副炮会很快削减对战车兵的体力，所以理想的作战方式是用战车当肉盾，对战车兵在中间，后方有支援兵回复。

自由任务 最後の抵抗

发生时间	第15章开始后
敌方配置	侦察猎兵、突击猎兵、对战车猎兵、敌装甲车B、敌重战车B、敌机关铳座、硬派のカーギ
胜利条件	占领敌军的总据点
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：5、A：6、B：7、C：20

自由任务 高地砲撃陣地潜入作戦

发生时间	剧情嬉しい再会观看后
敌方配置	侦察猎兵、狙击猎兵、剑甲猎兵、重装甲猎兵、敌トーチカ
胜利条件	占领敌军的总据点
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：4、A：6、B：8、C：20

16章 あの橋を越えろ

主线任务 輸送物資回収作戦

敌方配置	侦查猎兵、狙击猎兵、敌装甲车B、突击猎兵、机关铳猎兵、オーキ中尉
胜利条件	回收5个物资
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：4、A：6、B：8、C：20

本关是并接任务，作战目的是各个区域中的物资。物资具体位置为区域2的右上方，区域3的右上方，区域4的右下方，区域5的左上方和中央偏右附近。敌军的オーキ中尉出现在区域3的左上方，属侦察兵种。



主线任务 物資を守れ

敌方配置	突击猎兵、狙击猎兵、敌重战车A、对战车猎兵、重装甲兵、オーク中将
胜利条件	保护特别目标物8个回合 or 敌全灭
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、特别目标物被破坏
攻略回合数	S：5、A：6、B：7、C：8

本关是并接任务。作战目的是保护位于区域5的特别目标物8个回合。敌军的オーク中将出现在区域5，属重装甲兵种。

主线任务 鉱山遊撃戦

敌方配置	侦查猎兵、剑甲猎兵、突击猎兵、敌重战车B、敌中战车A、敌炮台塔、ハル中佐
胜利条件	击破特别目标物
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：5、A：7、B：9、C：20

本关是并接任务。作战目的是破坏区域1和区域2的特别目标物。需要注意的是矿山内存在炮台塔，而敌军的ハル中佐出现在区域1或者区域4，属重战车兵种。

主线任务 正規軍を救え

敌方配置	侦查猎兵、突击猎兵、对战车猎兵、敌炮台塔、敌装甲车A、諜報屋マッター
胜利条件	占领敌军的2个据点
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：5、A：7、B：9、C：20



为了救援ガリア正规军，保证正规军安全避难，则需要占领区域2和区域5的敌军据点。此外，諜報屋マッター出现在区域5，属对战车兵种。

自由任务 機密情報隠蔽作戦

发生时间	第16章开始后
敌方配置	侦察猎兵、突击猎兵、狙击猎兵、机关铳猎兵、敌装甲车B、敌トーチカ、情報屋サカー
胜利条件	特别目标物击破
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：4、A：6、B：8、C：20

17章 軍法会議

主线任务 首都への道　市街地ルート

敌方配置	侦查猎兵、突击猎兵、对战车猎兵、机关铳猎兵、狙击猎兵、敌轻战车A、楽天オクラン
胜利条件	护送装甲车到达目标地点
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过6回合、护送装甲车被破坏
攻略回合数	S：4、A：5、B：6、C：-

本关为A路线，作战目的是保证在6回合以内将装甲车护送到区域4的目标地点。敌军的楽天オクラン出现在区域3，属战车兵种。

主线任务 首都への道　森ルート

敌方配置	侦查猎兵、突击猎兵、对战车猎兵、狙击猎兵、敌轻战车B、敌对战车炮座、わが名はターナー
胜利条件	护送装甲车到达目标地点
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过6回合、护送装甲车被破坏
攻略回合数	S：4、A：5、B：6、C：-

本关为B路线，作战目的是保证在6回合以内将装甲车护送到区域1的目标地点。敌军的ターナー出现在区域3据点附近的草丛中。

主线任务 アイスラー直属部隊

敌方配置	剑甲猎兵、对战车猎兵、狙击猎兵、机关铳猎兵、敌重战车B、敌对战车炮座、突風のシンディ
胜利条件	护送装甲车到达目标地点
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合、护送装甲车被破坏
攻略回合数	S：5、A：6、B：7、C：20

敌军是精锐部队，鉴于本关的任务是护送，所以不必与敌军过多的周旋。敌军的突風のシンディ会在区域5的目标地点前出现，属于对战车炮兵种。



主线任务 軍事法廷へ

敌方配置	侦查猎兵、对战车猎兵、机关铳猎兵、剑甲猎兵、敌中战车A、敌炮台塔、詐欺師のケイ
胜利条件	占领敌军的3个据点
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：4、A：5、B：6、C：20



作战目的是为了能保证クロウ中佐能安全站上军事法庭，所以需要占领敌军在区域2、区域3和区域4的据点。敌军的詐欺師のケイ出现在区域3的右下方，属于侦察兵种。

自由任务 ラグナイト炭鉱防衛任務

发生时间	第17章开始后
敌方配置	侦察猎兵、突击猎兵、对战车猎兵、机关铳猎兵、敌重战车B、敌炮台塔、異才ズッキー
胜利条件	防守己方总据点（5回合） or 敌全灭
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭
攻略回合数	S：4、A：5、B：-、C：-

18章 月夜の決闘

主线任务 イムカ支援作戦

敌方配置	侦查猎兵、突击猎兵、重装甲猎兵、敌重战车B、敌トーチカ、シバ鬼兵長
胜利条件	占领敌军的总据点
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：3、A：4、B：5、C：20

为了确保イムカ能够顺利完成潜入任务，需要在区域4和区域5完成敌军据点的压制。此外，由于本关的作战性质是声东击西，所以初期的人员配置会显得比较分散，需要注意。敌军的シバ鬼兵長出现在区域5的右上方，属突击兵种。

主线任务 イムカ潜入作戦

敌方配置	侦查猎兵、突击猎兵、敌中战车A、敌装甲车B、超人オザヴァルド
胜利条件	イムカ到达目标地点
败北条件	被敌军占领我方总据点、イムカ濒死、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：5、A：6、B：7、C：20

本关只能イムカ出击，所以尽可能避免与敌军发生战斗。敌军的超人オザヴァルド出现在区域4左上的梯子处，属于侦察兵种。



主线任务 続・イムカ支援作戦

敌方配置	侦查猎兵、对战车猎兵、重装甲兵、突击猎兵、狙击猎兵、敌重战车A、重装のロッセ
胜利条件	在5回合内阻止敌军进入防卫线 or 敌全灭
败北条件	防卫线阻止进入失败、士气0、被敌军占领我方总据点、己方步兵全灭
攻略回合数	S：4、A：5、B：-、C：-

本关为了给イムカ完成任务确保时间，所以需要在区域5的防卫线上死守5个回合。敌军的重装のロッセ属突击兵种，出现在区域4的右上方。

自由任务 通信基地撹乱作戦

发生时间	第18章开始后
敌方配置	侦察猎兵、突击猎兵、狙击猎兵、敌装甲车B、剑甲猎兵、敌炮台塔、シーダ無線手
胜利条件	占领敌军的总据点
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：5、A：6、B：7、C：20

19章 ランドグリーズ決戦

主线任务 首都開放作戦　峡谷ルート

敌方配置	侦查猎兵、突击猎兵、狙击猎兵、机关铳猎兵、敌炮台塔、豪傑キタイムラー
胜利条件	击破特别目标物
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：6、A：8、B：10、C：20

本关为A路线，作战目的是将敌军存放弹药的区域2和区域3内的特别目标物破坏掉。敌军的豪傑キタイムラー出现在区域3中央附近，属机关铳兵种。



主线任务 首都開放作戦　市街地ルート

敌方配置	侦查猎兵、突击猎兵、支援猎兵、敌重战车B、剑甲猎兵、敌机关铳座、灼熱のホリー
胜利条件	占领敌军的3个据点
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：4、A：5、B：6、C：20

本关为B路线，遭遇战，需要将敌军作为前为据点的区域1、区域3和区域4的3个据点压制。

主线任务 黒き悪女との決着

敌方配置	侦查猎兵、重装甲兵、对战车猎兵、敌重战车B、敌炮台塔、臨死のクマガル
胜利条件	击破リディア
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：6、A：8、B：10、C：20

为了前进到首都，需要将拦路的敌指挥官リディア乘坐的战车击破。敌军中存在炮台塔，在推进时需要注意。臨死のクマガル出现在区域4中央附近，属侦察兵种。



主线任务 決戦　ランドグリーズ

敌方配置	突击猎兵、对战车猎兵、敌中战车B、早起きトクナ
胜利条件	击破所有主炮ラジエーター
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：5、A：7、B：9、C：20

本关战斗和之前的主炮ラジエーター击破战类似，击破位于区域2的敌指挥官グスルグ所乘坐战车的主炮即可。敌军的早起きトクナ在区域3出现，属对战车兵种。

自由任务 輸送物資防衛作戦

发生时间	第19章开始后
敌方配置	侦察猎兵、狙击猎兵、敌装甲车A、对战车猎兵、敌轻战车B、酔いどれコジィ
胜利条件	防守特别目标物（5回合）or 敌全灭
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、特别目标物被破坏
攻略回合数	S：4、A：5、B：-、C：-

20章 再び、NAMELESSへ

主线任务 若き勇者との決戦

敌方配置	侦查猎兵、突击猎兵、重装甲兵、剑甲猎兵、狙击猎兵、克己のスーギ
胜利条件	击破ジグ
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：6、A：8、B：10、C：20

在任务开始前选择剧情分支会影响到结局。本关的作战目的在于将敌军弹道兵器的最终防线——敌指挥官ジグ击倒，按区域逐步推进难度其实并不大。敌军的克己のスーギ出现在区域1上的箱子内，属剑甲兵种。



主线任务 最終決戦

敌方配置	机关铳猎兵、狙击猎兵、敌重战车B、主炮ラジエーター、まぐれのサイト、ダハウ
胜利条件	击破全部主炮ラジエーター（3个）、破坏侵入者迎击装置
败北条件	士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：7、A：9、B：11、C：20

最终战，敌军也是相当的强，不过奋战到现在的NAMELESS也已经足够强大了。需要注意的是，ダハウ是不可能击破的，即使是对其攻击也是浪费CP，所以可以直接无视。在主炮击破后，胜利条件变为破坏迎击装置，且迎击装置的正面伤害极小，背后受到攻击后会改变背面的位置，所以应准备“局所敵情収集”进行确认。当然，不久后胜利始终还是属于NAMELESS小队滴\（-。-）/



自由任务 輸送物資防衛作戦

发生时间	第20章开始后
敌方配置	侦察猎兵、突击猎兵、对战车猎兵、狙击猎兵、敌中战车F、敌装甲车B、不死身のタイラー
胜利条件	特别目标物击破
败北条件	被敌军占领我方总据点、士气0、己方步兵全灭、经过20回合
攻略回合数	S：6、A：8、B：10、C：20



通关后

※通关后可以在继承训练等级和兵器开发状况的条件下重新进行故事模式，且在故事模式中还会追加新的任务。	
※换装可能。	
※追加6个自由任务	
1章	絶対防衛
5章	機密情報単独奪取作戦
8章	雪上通信施設奇襲作戦
12章	2人の力
16章	シークレットベース
18章	電光石火の要塞攻略演習
※追加7个断章（详情见断章攻略）	

断章攻略

游戏在满足一定条件下，会出现除自由任务外的追加任务——断章。进入断章任务需要退回大地图上，使用L键或者R键来切换断章地图。以下是断章任务的触发条件。

任务名	条件
山岳奇襲作戦	クルト在队
私の居場所	リエラ在队
正の力、負の力	イムカ在队
グスルグという男	グスルグ在队
剣より強きもの	ジュリオ累计使用CP35以上（3章以后）
I for all	フェリクス累计使用CP35以上（3章以后）
ガリアの隼	アルフォンス累计使用CP35以上（3章以后）
戦場を愛する軍人	セルジュ累计使用CP35以上（3章以后）
絆	エイミー或者ダイト累计使用CP35以上（3章以后）
比類なき女	レイラ累计使用CP35以上（3章以后）
拳汚れなく、道険し	アニカ累计使用CP35以上（3章以后）
暗闇に棲む老女	グロリア累计使用CP35以上（3章以后）
隠された真実を求めて	ヴァレリー累计使用CP35以上（3章以后）
真の忠義	シン累計使用CP35以上
奈落に咲いた高嶺の花	マルギット累計使用CP35以上
罪と嘘	クラリッサ累计使用CP35以上
歪んだふたり	セドリック累計使用CP35以上
真の愛を騙る者	エリオット累計使用CP35以上
アンタッチャブル・レディ	ジゼル累計使用CP35以上
老将軍、ザハール	ザハール累計使用CP35以上
恐い女	フレデリカ累計使用CP35以上
一途な男	イルマリ累計使用CP35以上
中部戦線を打開せよ	通关后
未来を憂う兄妹	通关后
明日を目指す若者達	通关后
獅子と才女	通关后
ハードミッション1	通关后，在調達屋购买地图
ハードミッション2	通关后，在調達屋购买地图



首先要明确的是本作的发生时间是在游戏1代之后，手机版《战神：背叛》（God of War：Betrayal）之前。把战神六部游戏的历时顺序从头到尾顺一次的话，如下所示：

Chains of Olympus - God of War - Ghost of Sparta - Betrayal - God of War II - God of War III

巨汉想要回头杀掉奎托斯，一旁的女人阻止了他……两人使用了一种斯巴达人听不懂的语言进行交流（whatever，我们听得懂）。

Enough! Father sent us here to bring the marked one, this boy is of no consequence.

够了！父亲派我们来只是要带走“被印记者”，这个男孩与我们无关。

You see so little of what is true, Athena. STEP ASIDE!!!

你对何为真相一无所知，雅典娜，闪开！

I said, the boy is not be touched. Now take the marked one, and leave!

我说了，这个男孩是不能被杀的，现在带上“被印记者”，然后离开！

戴莫斯依然哭喊着奎托斯的名字，但是后者只能眼睁睁的看着弟弟被抢走，而女人则略带歉意的说道：



Forgive me…

原谅我…

这段影像从某种意义上讲，是本作真正意义上的第一次把战神系列的剧情向前推进了一步。不过在讨论之前，以防万一还是多说一句，这两个阴影是阿瑞斯和雅典娜——如果有人不清楚的话。不过不要问他们是不是在说希腊语......

“被印记者”是个相当有趣的概念，英语中“mark”一词可以有很多种解释——而对于阿瑞斯来说，这只代表了胎记Birthmark。所以他很自然选择了戴莫斯，这也锁定了他日后的结局。而奎托斯在戴莫斯被抓走之后，为了纪念自己的弟弟，在与其相同的位置画上了纹身，这最终导致了预言的实现。但让人无语的是，在他做阿瑞斯仆从的日子中，后者完全没有意识到“纹身也是一种mark”，因而没有回头补刀......

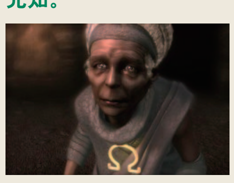
当然也有另外一种说法，阿瑞斯从一开始就知道了戴莫斯并不是“被印记者”。宙斯出于对先知预言的恐惧，下令两个儿女前去绑架戴莫斯，试图改变预言。阿瑞斯之所以选择戴莫斯，也只是为了完成宙斯的命令，而他私下早就知道奎托斯才是真正的“被印记者”。于是日后设法让其成为自己的仆从，进而加以利用，达成其推翻自己老子，玩一出子弑父三连击的野心。这一点多少可以从战神的漫画中看到一点苗头。

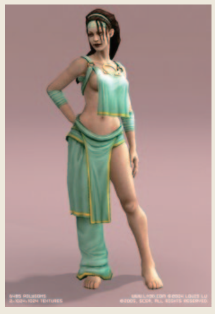


至于先知，系列在1代前后有两位先知登场。遗憾的是这两位都不像是能够做出如此重大预言的人。实际上，就连希腊神话中最著名的先知，德尔斐阿波罗神庙的女祭司皮提亚（Pythia），所能做的也只是在太阳神的神谕下给出一些很暧昧的引导。另一方面，“命运”和“预言”是对同一结果，被动或主动接受的两者。诸神畏惧“命运”，却能够对不利于自身的“预言”做出应对——但结局往往都无可回避。俄狄浦斯（Oedipus）被预言要弑父娶母，珀耳修斯（Perseus）被预言要杀掉自己的祖父，当事者都做了预防措施，妄图改写结果，到头来还是都没得选的。

而“命运”比“预言”有趣的地方在于，你并不需要知道，一切都将顺其自然的发生。这是否仁慈了很多？换言之，如果你可以知道自己的寿长，你是否愿意知道这个数字？

↓→**1代前后的两位先知。**





奎托斯除了用纹身来纪念自己的弟弟之外，在1代的最后，如果你有心等到所有工作人员列表走完的话，可以听到奎托斯的独白，这似乎也是再说戴莫斯的事情。

I am compelled to push onward, onto my next journey. I don't know where it will take me. Could I finally try to save HIM? He who I could not help when he needed me most. But much has changed since

then, I've changed.

我不得不继续前行，走向我的下一次旅途。我不知道我将驶向何方。我是否最终能尝试去拯救“他”呢？在他最需要我的时候，我没能救下来。但是自从那之后很多事情都改变了，我也一样。

I can do so much more now. But he's changed too. He is surely no longer the boy he was years ago. Will he welcome me with open arms, or clenched swords? Either way, I will be back.

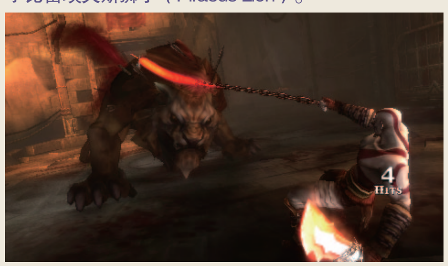
我现在可以做的比以往要多得多。但是他也变了。肯定不再是当年的那个男孩了。他将会张开双手来欢迎我，还是向我把刀相向？无论如何，我都将归来。

寻兄之旅2

【异议者和狮子】

“戴莫斯，我一定要找回你。”怀着这份心情的奎托斯继续前行……在监狱中，他遇到了一位异议者（The dissenter）。

经过双方在监狱里的一段追逐之后，异议者放出了比雷埃夫斯狮子（Piraeus Lion）。





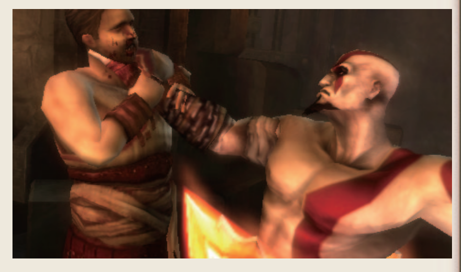
比雷埃夫斯狮子实际上是一尊石狮雕像，它原先位于雅典的港口比雷埃夫斯（Piraeus）。但在17世纪末期于神圣罗马帝国和奥斯曼帝国之间的战斗中，威尼斯的海军将领趁乱将其掠走了。此后这只狮子一直被放在威尼斯兵工厂（Venetian Arsenal），如果有人要是去水都游玩的话，不妨去看一看。

说话之间，狮子就已经挂了……要我说其实这玩意儿就是前作中类似剑齿虎的杂兵，摩耳甫斯野兽（Morpheus Beast）及其强化版斯芬克斯（Sphinx）的2代升级。

底牌被揭的异议者在慌不择路中跑向了死胡同。至少对他来说，算是死胡同。不过对奎托斯来说，用来开路的方法很多很多。顺便说一句，这一段有没有人觉得很像3代中赫耳墨斯（Hermes）被斩断一条腿之后，在地上匍匐着躲避奎托斯的镜头？



“愿荣耀归于斯巴达……”在被开了两回路之后，异议者最终和被自己放出来的狮子一样被玩了个开膛破肚。只是这游戏的成本太高，一辈子只能来一

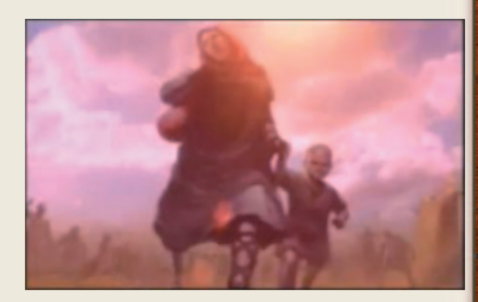


次，也罢。至于他为什么会说出这样的辞世之句，在阿瑞斯神庙（Temple of Ares）里面有解释。

【战神阿瑞斯神殿】

从监狱出来后，奎托斯穿过了拉科尼亚山脉（Mounts of Laconia），终于来到了阿瑞斯神庙。

拉科尼亚山脉将斯巴达和其北方的阿卡迪亚（Arcadia）隔开，是斯巴达城北方的一道重要屏障。顺便多说一句，在1代有关奎托斯母亲的隐藏影

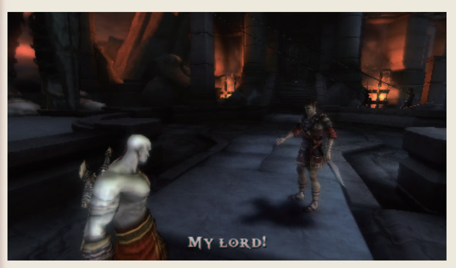


片中说到了她原本并不是斯巴达人，是在生了奎托斯后迁移至此，想过一种新生活的——而神话中卡利斯托原本就是位于斯巴达北方的阿卡迪亚人。

相传战神阿瑞斯的居所总共有三处，分别是色雷斯（Thrace）（今保加利亚），奥林匹斯山（Mount Olympus），以及奎托斯所在的拉科尼亚山脉。因此这里有他的神庙是非常合理的事情——我坚信ReadyAtDawn里负责游戏剧本那位同学地理一定学的很好很好。

在神庙前，渎神的一幕正在上演。旧的不去，新的不来——阿瑞斯的雕像就是这样坍塌的。而指挥这一行动的人则是2代中登过场的斯巴达副官。

相信打过2代的人都不会对他陌生，战神全系列里和奎托斯交过手的boss众多，但是说来也只有两个是凡人，除了波斯国王，就是这位仁兄了。



All hail Lord kratos, the God of War!

战神，奎托斯大人万岁！

在领着群众喊了几句口号之后，副官同学说去拿礼物给领袖，先走一步。

在进入神庙之前，阿瑞斯也玩了一把鬼来电。

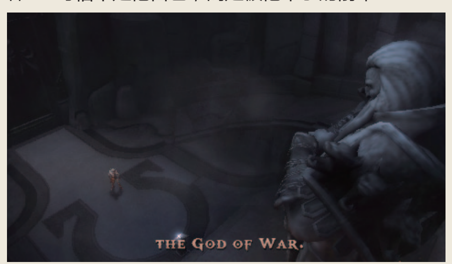


Face thyself. And your fate shall be sealed.

见汝自身，决汝之命。

这话说得很暧昧，后半句所指的恐怕就是奎托斯将会完成先知的预言，而前半句，如何才能“面对你自己”？

带着疑问，奎托斯进到神庙内侧，直面了战神……可惜不是他自己，而是被他宰了的前辈……



Kratos stood in the Temple of Ares. It was a somber reminder of who and what he had become, the Ghost of Sparta, the god slayer, and now the very person he had once depised, the God of war.

奎托斯站在阿瑞斯神庙中。这是一段对过往及现世的灰暗回忆：斯巴达战鬼，弑神者，而如今他恰恰成为了他当初所憎恨的——战神。

Ares was often called upon before the Spartans went into battle. Sacrifices were made in his name to solicit his blessing and the Spartans chose their prisoners of war for this purpose. Once Kratos took his place as the new God of War, Sparta's devotion turned towards the one they saw as their own, save for a few staunch supporters of Ares.

斯巴达人在投身战斗之前，往往要求告于阿瑞斯。斯巴达人选择用献祭战俘的方式来告求战神的祝福。在奎托斯成为新战神之后，除了少部分冥顽不灵的阿瑞斯支持者外，斯巴达把自己的虔诚都献给了他们视作自己人的奎托斯。

关于阿瑞斯已经说了很多，这里仅仅补充一点。1代如果你以最高难度通关的话，解锁的隐藏信息secret messages 1中，奎托斯会介绍说他把阿瑞斯的灵魂禁锢在了战神王座中的一间小屋里，将永世受到折磨。

【战胜心魔】

在神庙的另一侧，奎托斯站到了一面镜子前，但镜子中的他又有着少许的不同……之后就是这个已经被用滥了的情节。镜子里面的自己突然杀了出来，然后要战胜心魔，而本作唯一的突破就在于它证明了战胜心魔的方法有很多，比如把小时候的自己拍墙拍到死……在墙后，前往死亡领域的重要道具凯瑞斯头骨（The Skull of Keres）入手。



↑链锁掉落。



↑这该算自杀还是他杀……



↑吾欲借汝头一用。

Kratos knew he had to return to Atlantis, back to the sunken city. Only there would he find the entrance to Death' s Domain. And the brother he left behind.

奎托斯知道他必须要返回阿特兰蒂斯，进入到沉没的城市中，只有那里他才能找到进入死亡领域的入口，已经他失落的兄弟。

出门之外，副官把斯巴达人的标准武器交给了奎托斯。



You have served me well.

你是个尽心尽职的好部下。

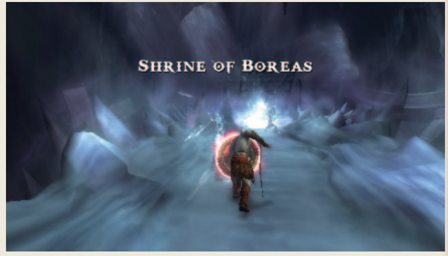
副官表示感谢之后便走开了。谁又能想得到，在不久的将来，正是他的主子亲手把他杀死了呢？但话又说回来了，在2代的最后，奎托斯回到宙斯背叛他的时间前，所有的斯巴达人战死的命运已经被改写了。

【玻瑞阿斯号角】

通过清算之路（Path of Reckoning），来到冰峰（Ice Peaks），奎托斯得到了玻瑞阿斯号角（Horn of Boreas）。

The Shrine of Boreas, god of the North Wind. Known as the Devouring One, he sweeps from the Northern Mountains' chilling the air with his icy breath. Boreas carries a giant conch, an artifact that is said to channel the Might of the North Wind.

北风之神玻瑞阿斯的神殿。被称之为吞噬者的他用其冰冷的呼吸扫荡过北方群山的寒冷气流。玻瑞阿斯携带有一只巨大的海螺，相处这宝物引导着北风之力。





北风之神玻瑞阿斯（Boreas）是黎明女神厄俄斯（Eos）的儿子。游戏中他也是断头太阳神赫利俄斯（Helios）所驾火马车（Fire Steeds Chariot）的四匹马之一。玻瑞阿斯这个名字算上本作已经是第四次登场了，应该算背景道具中登场率最高的神了。

【死神塔那托斯】

在到达了悲伤峡谷Canyons of Sorrow后，幕后黑手塔那托斯终于耐不住寂寞，玩了一把借尸还魂。

Be warned Ghost of Sparta. Do not pursue this path, the Gods forbid it.

当心了，斯巴达战鬼。诸神禁止你继续追寻下去。

The Gods have no power over me, Thanatos. Where is my Brother?

众神对我没有任何威慑，塔那托斯。我弟弟在哪里？

面对一意孤行的战神，死神在一阵大笑之后，说出了相当有趣的言语。



If you persist, not even the Fates will prevent me from ending your path. Ares was unwise to believe you could serve him.

如果你执意如此，那么即使是命运三女神也无法阻止我把你毁灭。阿瑞斯真是昏昧阿，竟然相信你是可以被驽驭的。

Do not stand in my way, Thanatos. Or Are' s blood is not the only I will shed.

不要挡住我的去路，塔那托斯。不然阿瑞斯就不会是我唯一弑杀的神了。

（自然不止阿瑞斯，你不是还杀了冥后珀耳塞福涅（Persephone）么？当然严格意义上讲，奎托斯在杀冥后的时候，后者死于拳套，并没有鲜血外流……）

抛开奎托斯自己不会数数之外，塔那托斯提到了一件很有趣的事情。“即使是命运三姐妹也无法阻止我把你毁灭”，塔那托斯不愧是后者同一辈分的，消息很灵通……

“预言”和“命运”，先知做了“预言”，而命运三女神决定“命运”。相信塔那托斯在一定程度上是明白“命运”是如何被决定的——就像他自己说所的，阿瑞斯命中注定是要死在奎托斯手上。即使是他设法让奎托斯成为自己的仆人，也无法改变这一命运。那么，他是否也知道自己的“命运”呢？

在2代里，三姐妹中的老二拉克西斯（Lahkesis）对奎托斯说过，是她决定让奎托斯可以一路过关斩将杀到她面前的（It was I who deemed the Titans lose the Great War and I who have allowed you to come this far）。如果说这句话是真的，那么大致上可以理解为，奎托斯到那时为止的命运都已经是被决定的——直到他战胜了三姐妹，这才如盖娅所说的那般，“改变你的命运，同时也改变其他人的（Changing his fate, thus the fate of others）。”

（提到拉克西斯，多说一句，我给前两作战神写攻略的时候都一直没有提到过的人名拼写问题：到本作为止，游戏中已经有3个人名的拼法出现了错误，其中拉克西斯，正确的拼法是Lakhesis，而不是Lahkesis；克洛诺斯Cronos应该是Cronus，而本作登场的厄里倪厄斯Erinys当为 Eyinyes。不知道这是为了更符合美国人的语感，还是真的写错了？）

最后一点，也许只是一个巧合，但是3代的主题曲《斯巴达之怒（Rage of Sparta）》的歌词中出现过塔那托斯的名字，这首气势如虹的曲子是用希腊语唱的，不过歌词倒是蛮简单的，这里稍微翻译一下，有心的同学可以回去听听。

Kratos! Thimos! Irthe To Telos!

Kratos! Thimos! Tha Toos Skotoso Oloos!

Thanatos! Thanatos! Thanatos! Thanatos!

Kratos! Anger! The end has come!

Kratos! Anger! I will kill them all!

Death! Death! Death! Death!

力量！愤怒！末日即将来临！

力量！愤怒！我要杀光所有人！

死亡！死亡！死亡！死亡！

（愤怒Thimos和恐惧Deimos的发音很相似，歌词中“力量！愤怒！”倒是可以凭语感直接看作为“奎托斯！戴莫斯！”，其实也很有气势。而提到的这三个人名，还印证了本作的高潮。当然这是后话了。）

【点石成金的弥达斯】

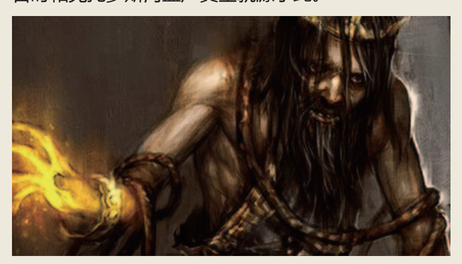
在和死神交涉失败后，前行的奎托斯，遇到了把女儿变成了黄金的弥达斯（Midas），惊惶失措的后者逃走了。

The once beautiful daughter of King Midas, turned by his touch into a golden statue. Midas, the King of Macedonia, was granted a wish by Silenus the Satyr. But his wish soon became a curse. He slowly began to lose his sanity at the slight of everything in his world turning into gold by his mere touch.

弥达斯曾几何时美丽的女儿，如今被他触碰后变成了一尊黄金雕像。森林之神西勒诺斯满足了弥达斯，马其顿国王的愿望。但是这愿望很快成为了他的噩梦。在眼看着所有被他触碰过的东西都变成了黄金的过程中，他慢慢失去了理智。

弥达斯点石成金的故事似乎很有名，我相信很

多人小时候都一定听过，而玩过古墓丽影1代的同学一定对这位仁兄的手更加印象深刻。在故事的最后，弥达斯跑到了今位于土耳其境内，特洛伊东南方向的帕克托罗斯河（River Pactolus）内，才把这能力洗掉。而当他的双手入水时，河里的石头变成了黄金，古时帕克托罗斯河盛产黄金就源于此。



弥达斯另外一个很著名的故事是讲其在太阳神阿波罗（Apollo）与牧神潘（pan）比赛音乐时，判定后者获得了胜利。恼羞成怒的阿波罗难以容忍弥达斯的鉴赏能力，将其的耳朵变成了驴的耳朵。弥达斯对此感到羞愧万分，整日戴着帽子以遮掩这耻辱。但是这个秘密瞒得了别人，却瞒不过他的理发师。弥达斯命令其不得外传。理发师是在憋不住了，在草地上挖了一个洞，并对着洞口讲了他的故事，随后把洞填平。不久后洞上长出了芦苇，每当有风吹过时就会发出类似“国王长着驴耳朵(King Midas has donkey's ears)！”的声音。最终这秘密不胫而走。

需要说的是，弥达斯并不是马其顿的国王，包括在后面可以捡到的国王戒指中也是说其为培希努（土耳其北部）的国王（King of Pessinus）。这个位置距离马其顿（希腊北部）还是有相当一段距离的。

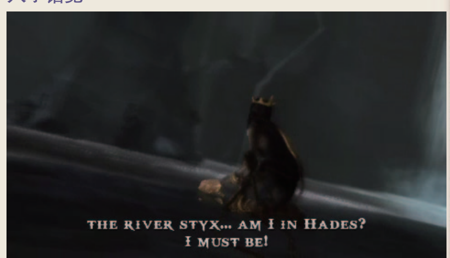
尾随其后的奎托斯在一条熔岩流旁追上了弥达斯，后者已经无法控制自己的情绪了……



I’m cursed! Stay away! don’t you see? Everything I touch…gold. I…I didn’t mean to. I thought…How…How could I know that she would…oh, my daughter…my beautiful little girl…

我被诅咒了！远离我！你还不明白么？所有我触碰过的东西…都变成黄金了。我…我不是有意的。我以为…我怎么会…怎么会知道她会…我的女儿阿…我美丽的小女儿…

弥达斯的理智似乎已经走到了尽头，煌煌间他陷入了错觉……



The River Styx…am I in Hates? I must be! Finally, I know what I must do!

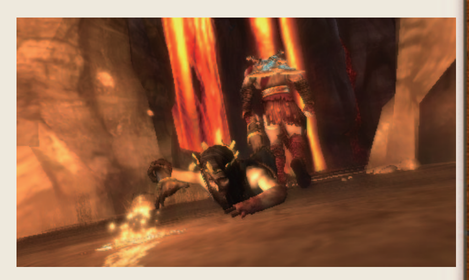
冥河斯堤克斯？…我到了冥界了么？我一定是！终于！我知道我要做什么了！

萌生死志的弥达斯把手伸入了水中，这自然导致了……



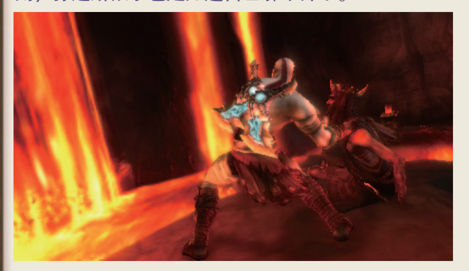
弥达斯的左手被烧断，这痛楚让他放弃了死亡的念头，再一次逃走。而熔岩流竟然也被他变成了黄金…

虽然此地并不是冥河斯堤克斯，而是悲叹之河River of Lament，在冥界的五条冥河中，悲叹之河科塞特斯Cocytus(lamentation)在名字上与其有相似之处。奎托斯顺势追去，一路上四处可见弥达斯在惊惶之中，手随处乱摸的痕迹……在悲叹之河的尽头，一条熔岩瀑布挡住了战神的去路，而奎托斯在一旁的洞

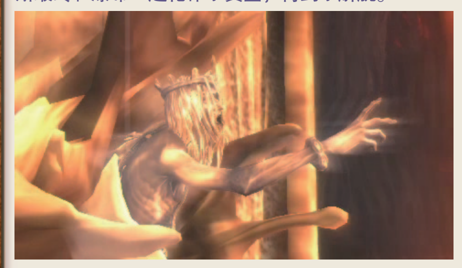


穴里发现了正躲在角落里哭泣的弥达斯。

之前弥达斯把岩浆变成黄金，使得奎托斯可以行走其上的事实显然给了奎托斯灵感。斯巴达人把国王打翻在地，拖向了瀑布，神志错乱的弥达斯在混乱间也不知道是先前断手的痛楚让其失去了面对死亡的勇气，抑或是在本能的自卫，疯狂的挣扎着，但是对于奎托斯来说显然这如同螳臂当车一般。直到最后一刻，弥达斯似乎也是知道自己躲不开了。

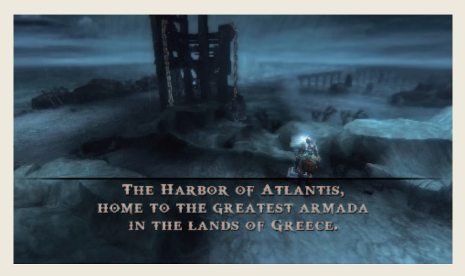


“诸神的火焰阿，赐我死吧！（Fire of the gods, let me die!）”奎托斯将弥达斯掷入了瀑布内，弥达斯最终和瀑布一起化作了黄金，得到了解脱。



【踏上征程】

攀上瀑布固化后的墙壁，一路前行的奎托斯来到了阿特兰蒂斯港口（Port of Atlantis）。



The Harbor of Atlantis, home to the greatest armada in the lands of Greece. It is renowed as a center for trade, knowledge and progress throughout the world of man.

阿特兰蒂斯海港，希腊全领最强大舰队栖息于此。此港作为商品和知识交流中心，闻名于人界。

与在此处接应他的斯巴达士兵会合，奎托斯乘船踏上了重返亚特兰蒂斯的征途。



Kratos knew that deep within the raging abyss lay the answer to a question he was not yet prepared to ask.

奎托斯知道，深藏于狂暴的深渊中有着他还没有准备好提出的问题的答案：

Was Deimos still alive?

戴莫斯是否还活着？

Chapter IV : He who wants fraternity, He who wants fratricide.
第四章：爱弟的他，弑兄的他

They came to retrieve the Marked Warrior, a mark they saw on the body of Deimos. As he was taken away in front of his brother' s eyes, little did he know of the fate that awaited him.

他们来带走“被印记的战士”，在戴莫斯身上他们看到了“印记”。而当戴莫斯被从他兄弟面前带走的时候，他对于等待着他的命运还一无所知。

Ares would bring him to the Domain of Death, Realm of Thanatos, a place no mortal had ever dared set foot. There, he would remain imprisoned with no hope of escape. He would suffer years of punishment and torment and the hands of the God of Death.

阿瑞斯会把他带到死亡领域，从无凡人敢于犯境之死神塔那托斯的领地去。在那里，毫无逃生希望的他将被囚禁起来，并年复一年的在死神手下受到鞭笞和折磨。

At first, the belief that his brother, Kratos would come to save him kept him alive. But as the years lapsed, Deimos lost all semblance of hope and with it, any thread of humanity left in him.

在最开始，期待着哥哥奎托斯会来拯救他的希望支撑着他活下去。但是随着时光流逝，戴莫斯失去了所有近似于希望的情感并相伴随得，人性也慢慢离他远去。

The anger, the vengeance seethed within him and laid dormant for decades. With little sanity left, it was this rage that made him endure, believing the day would come when he would once again face the brother who abandoned him.

几近沸腾的复仇和愤怒怨念在他体内沉睡了数十年，当理智已几乎失去，是这股狂怒支撑着他忍耐着，相信着有一天他能和抛弃他的哥哥再此相遇。

因为整个阿特兰蒂斯已经沉入海底，奎托斯只有乘船在骤雨之中通过漩涡（The Vortex）前往那里。一位手下在狂风暴雨中失去了理智，居然大喊着请求海神的庇护（Help us! Lord Poseidon!）。难道没有人通知过你，就是奎托斯搞沉了波塞冬的国度么？不过海神对如此虔诚的祈求者还是报以了热烈的回应：一道波塞冬之怒劈到了他的头上。



波塞冬之怒（Poseidon's Rage）已经是波塞冬的招牌技能了。1代和2代里奎托斯可以使用此技能，而3代里面波塞冬在BOSS战的时候也使用过类似的雷电魔法。

随着连续不断的波塞冬之怒击到船上，最终船体大幅度倾斜，奎托斯虽然竭力想要保持平衡，但还是被卷下了漩涡的最深处。

阿特兰蒂斯

来到沉没的阿特兰蒂斯（Sunken Atlantis）后，身后斜塌的波塞冬巨像突然显灵，对着奎托斯愤怒的诅咒着。

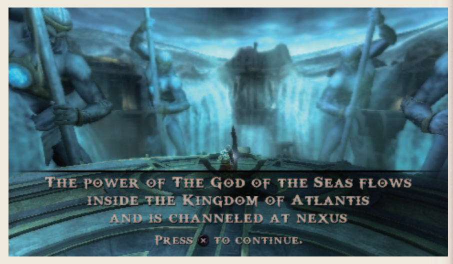


You have desecrated my kingdom. I shall not forget this, Ghost of Sparta. You will answer for this affront.

你亵渎了我的国度！我是绝对不会忘记的，斯巴达战鬼，你早晚要为这等行径付出代价。

（这解释了3代与波塞冬的战斗里，后者的台词“阿特兰蒂斯之仇要血债血偿！Atlantis will be avenged!”的出处。）

此时对与海神之间恩怨的结局一无所知的奎托斯继续前行。在已经成为废墟的城市间，幸存的市民们还在努力求生。不过似乎只是临死挣扎。而斯巴达人

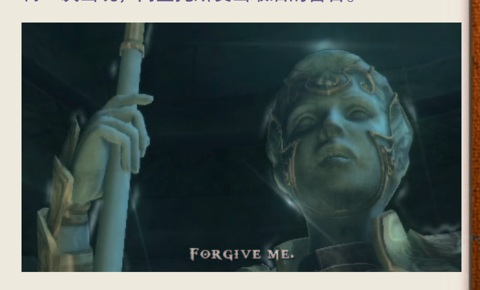


则在通过了水浸的大厅（Flooded Hall）后，来到了远古阿特兰蒂斯（Ancient Atlantis）上层。远处四座海神的巨像手持三叉戟，头朝向地面。

The power of the God of the Seas flows inside the Kingdom of Atlantis and is channeled at nexus points spread throughout the city. When imbued with this power, the effigies of Poseidon can focus this energy to activate the structures and mechanisms around Atlantis.

海神的力量流动在阿特兰蒂斯国度内，并把城市内的核心中枢连接了起来。当这些波塞冬巨像被灌输了这股力量后，它们可以把能量聚焦以启动阿特兰蒂斯内部的机械结构。

奎托斯尝试着启动这些巨像，发现右侧的两尊还未被灌注。因此只能是先去激活这些力量。而雅典娜再一次出现，向奎托斯发出最后的警告。



It is not too late to turn back, Kratos. No good will come of this journey. The gods…

现在回头还不晚，奎托斯。这趟旅途不会带来任何的好处，诸神…

I am done with the gods. Return to Olympus and leave me be.

我与诸神已经没有牵连，回到奥林匹斯去，不要再管我了。

Your brother was a threat to Olympus, Kratos. What was done… had to be done. Forgive me.

你的弟弟对奥林匹斯来说是个巨大的威胁，奎托斯。所做的…都是必须要做的。原谅我。

这句似曾相识的话，解开了奎托斯多年以来的困惑。



You were there? Why? Why didn’t you help him?

你当时在那里？为什么，为什么你没有救他！

I was there for you, Kratos. You had to be saved.

我当时在场是为了你，奎托斯。你必须活下来。

You should have saved him. I should have saved him.

你当时应该救他的，我应该救他的。

There is more to this than you could possibly know, Kratos.

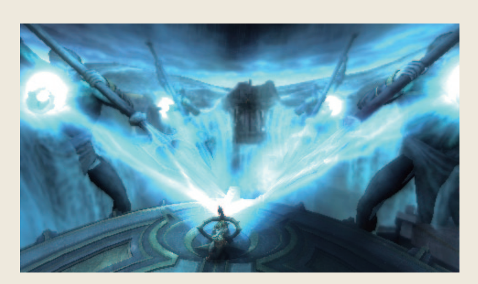
这其中的缘由要比你知道的多得多，奎托斯。

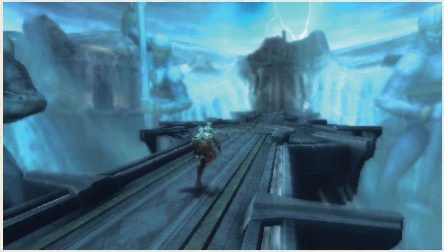
Lies and riddles. That’s all you give me, Athena. I will save my brother, and you will stay out of my way.

谎言和谜语，这就是你所带给我的一切，雅典娜。我一定会救下我兄弟，而你，不要再介入此事。



下定决心的奎托斯在杀死了尚苟延残喘的工头拉内乌斯Lanaeus后，激活了所有的巨像，这一次深埋在河下的连接桥被抬升了起来，奎托斯打通了





直达死亡领域（Domain of Death）的道路。

The Domain of Death, a dark nether world nestled between the land of living, and the realm of the dead. A purgatory ruled by the God of Death, Thanatos.

死亡领域，处于人界和冥界之间的黑暗虚空世界。一所被死神，塔那托斯所统御的炼狱。

意大利诗人但丁在他的著作《神曲（Divine Comedy）》中描述炼狱处在天堂和地狱之间。在这里，灵魂在净化消除了七宗罪后便可进入天堂。炼狱这个理念在纪元前就已经被犹太教和罗马天主教所接受。按照大英百科的解释，佛教中的六道轮回这一说法与此也多少有异曲同工之处。但是在希腊神中，oops，是没有的。

战神系列里把天主教的东西搬来乱用已经不是第一次了。比如大力神赫拉克勒斯（Heracles）在3代里面使用的是罗马神话的拼写方法：海格利斯（Hercules）。又比如波塞冬的水马化身被称作了圣经里的海怪——利维坦（Leviathan）。虽然这个名字在漫画版里面纠正回了Hippocampi（希腊神话中马头鱼尾的海怪，相传波塞冬的海马车就是由它们驽拉的）。再来就是在奥林匹斯神殿中居然到处都是中世纪的欧洲才发明的彩绘玻璃……而这次的“炼狱”又是组团忽悠了一把……

【兄弟相见】

经过数场恶战后，奎托斯穿过诅咒大厅（Hall of Damnation）来到了塔那托斯神庙（Temple of Thanatos）。

The doors to the Domain of Death. A place neither mortal nor god had dared enter. Worshipped long before the Olympians, Thanatos, the God of Death, dwelled within.

通往死亡领域的大门，从无诸神或凡人敢于犯境。在奥林匹斯诸神之前就已被凡人膜拜，死神塔那托斯寄身于内。

既波塞冬，阿瑞斯两位先贤大哲之后，塔那托斯也玩起了高深。



Free thyself, and your past shall be forgiven.

释汝自身，恕汝过往。

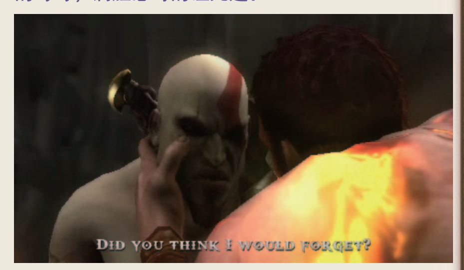
通过了死亡陷阱后，斯巴达人终于在神庙的最深处找到了自己失落多时的亲弟弟——戴莫斯（Deimos）。



在救下了戴莫斯后，奎托斯抢上前去，扶起了自己的弟弟。



“兄弟，你现在安全了。（Brother, you are safe now.）”也许奎托斯还在幻想一场温馨的兄弟相认的场景，但现实永远是最残酷的：连身上的胎记都在死亡领域里被折磨的变成了诡异的暗金色，戴莫斯早就失去了理智和人性，他一把抓住了自己的哥哥，满腔怨毒的诅咒道：



Safe? You let this happen to me! You were supposed to protect me!

安全？是你让这一切发生在了我身上！你当时应该保护我的！

Did you think I would forget? Did you think i would forgive? I will never forgive you, brother.

你认为我会忘记么？你认为我会原谅么？我永远都不会宽恕你的，哥哥。

且夫天地为炉兮，造化为工；阴阳为炭兮，万物为铜。

在杀死了自己的妻子，女儿和母亲后，奎托斯世上唯一还活着的亲人向着自己拔刀相向。这便是“命运”么？如此说来，众神此时只怕正站在奥林匹斯山头，俯瞰着骨肉相残的这一幕吧。



兄弟阋墙间，戴莫斯一把抓住了奎托斯，两人撞破了护栏，双双跌下了神庙。在砸在了地面上后，弟弟占据了上风，巨大的拳套带着对往日所受折磨的无尽怒火，毫无保留的宣泄在了哥哥的头上，后者血溅满脸。

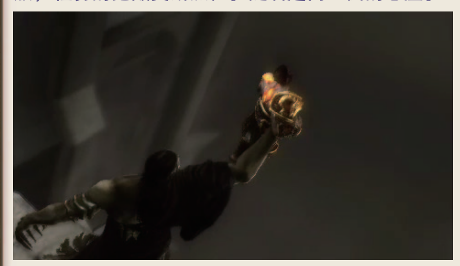


攻略集合◆近期大作的流程、故事、图文、研究等攻略。

You left me! Get up! Fight me! I hate you, Kratos!

你抛弃了我！站起来！与我相搏阿！我恨你，奎托斯！

就在戴莫斯把所有注意力都放在了奎托斯身上的时候，背后塔那托斯突然出现，如同鹫捕雏鸟般，轻易的把戴莫斯抓住。随后走向一侧的悬崖。



You killed my daughter, Spartan! And now you will suffer for it!

你杀了我的女儿，斯巴达人，现在是你为此受难的时候了！

说着塔那托斯带着戴莫斯坠向了深渊，满脸鲜血的战鬼挣扎着站起身来。在失去了其他所有的亲人后，奎托斯无论如何也要拯救自己的弟弟。



至少，至少不要让受苦的弟弟就这样离去。带着这股信念，战鬼鼓起最后的力气，跟着跃下了悬崖。



【自杀悬崖】

穿过了炼狱，奎托斯发现自己回到了人界。处身之所正是对其命运带有决定性影响的地方：自杀悬崖（Suicide Bluffs）。

数年前，他在杀死了冥后珀耳塞福涅（Persephone）后，驾着火马车返回人界，最终力尽不支，从空中摔下，直落此处；又后来他杀死了阿瑞斯，却仍然得不到救赎，在万念俱灰之际，来到了此处，低语着“奥林匹斯诸神已经遗弃了我……”，随后决然纵身而下；而他这时还不知道，数年后，他又将在这里把自己的祖奶奶和父亲一并杀死，随后自尽……

在高处，戴莫斯被塔那托斯步步逼向了悬崖尽头。虽然弟弟尽力回击（You no longer have power over me, Thanatos!），但面对着死神的力量，却还是有所不及。死神随后将戴莫斯推了下去，后者鼓着最后的力量，勉强挂住。

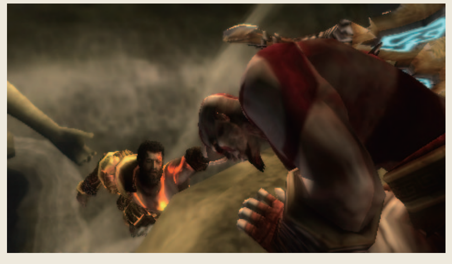


The oracle…lied!

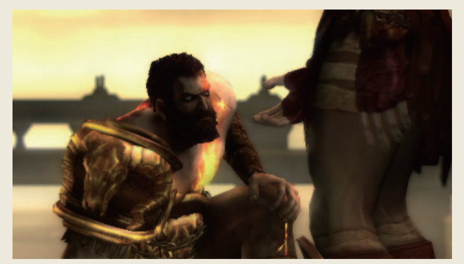
先知…说的不是真话！

如果先知预言戴莫斯将成为弑神者的话，他又如何会如此轻易的被自己推下悬崖去呢？自信已经超越了“预言”的塔那托斯，变成一只巨鹰，飞上了山顶。

奎托斯在千钧一发之际，把弟弟从悬崖边拉了上来。



奎托斯把手再一次伸给了亲人。戴莫斯仰头望向兄长，在被战鬼从死亡线上救回，弟弟逐渐的恢复了丧失以旧的人性。



A Spartan never lets his back hit the ground. Right, brother?

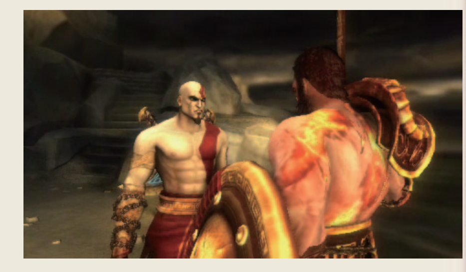
斯巴达人从来不让他的背部着地，不对么，哥哥?

这是3代的血池中，戴莫斯的呐喊。也是兄弟在生死离别前，奎托斯对戴莫斯所说的最后一句话。此情此景，一如往昔，兄弟两人这一刻才真正的交心与彼此。

I will not lose you again, Deimos.

我再不会与你分开，戴莫斯。

奎托斯把代表着斯巴达人荣誉的矛与盾交给了弟弟。



Come, the fight is not over.

来，这战斗还没有结束。

Finality : Fatalité
结局：命运

Fatalit é , maîtresse de nos destins

命运，我们前途的主宰

Fatalit é , quand tu croises nos chemins

命运，当你与我等道路相交

Fatalit é , qu'on soit prince ou moins que rien

命运，决定了谁是乞丐谁是王子

Fatalit é , qu'on soit reine ou bien putain

命运，决定了谁是娼妓谁是皇后

Fatalit é , tu tiens nos vie dans ta main

命运，我们的一生由你掌握

在自杀悬崖的高处，斯巴达兄弟与阻挡在前的死神塔那托斯展开了最后的战斗。

The Oracle may have yet spoken truth, the Marked Warrior shall bring about the destruction of Olympus.

先知也许还没有说出真相，“被印记的战士”必将给奥林匹斯带来毁灭。

塔那托斯停顿了一下，眼光扫过兄弟二人，奎托斯身上的红色纹身和戴莫斯身上的暗金色胎记。



Ares chose poorly that day. He took your brother when it should have been you. None of that matters now. Nothing you do is of your own chossing.

阿瑞斯那天可真是没有眼光，他把你弟弟当成了你。不过这都无足轻重了！你所做的，没有一件是由你自己选择的。

The gods do not decide my fate, Thanatos!

诸神没有决定我的命运，塔那托斯！

战神的誓言换来的只是死神的大笑。

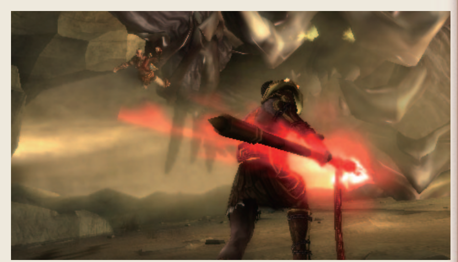
The gods decide…and the Sisters of Fate make it so! You are nothing but a pawn in a game you don' t even know is being played. Pathetic.

诸神做出决定…命运三姐妹让其成真！你只不过是一枚棋子，在你未曾知晓的棋盘上被玩弄于股掌之间。可悲啊。

Now is the time, Kratos… the beginning of the end.

而现在，奎托斯，正是终焉之始。

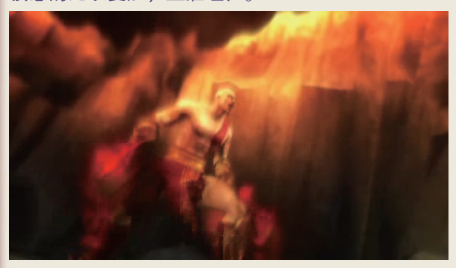
“力量”，“恐惧”与“死亡”之间无可避免的展开了战斗！在斯巴达兄弟齐心合力，默契无间的配合面前，死神几无还手之力，塔那托斯变成了一只巨兽妄图作最后一搏。戴莫斯强攻时被巨爪笼



罩住，奎托斯推开了弟弟，自己却被塔那托斯抓了起来，狠狠地拍击在峭壁上。

戴莫斯连掷标枪，把塔那托斯的注意力转到了自己的身上，但是不像奎托斯那样有着神力护体的他，无法承受野兽那致命的武力，在被重重摔在了岩石上，戴莫斯带着遗憾倒在了血泊中。

斯巴达战鬼看到自己最后的亲人也离他而去，愤怒的无以复加，血灌瞳仁。



死神战败。奎托斯一点一点地把这难以抑制的怒气尽数发泄在了塔那托斯身上。死神临死之前也不忘提醒奎托斯他的“命运”早已注定。

You are significant, Kratos. Your brother suffered because of you. Your fate lies in the hand of Olympus, Ghost of Sparta!

你才是重要的，奎托斯。你的兄弟因你而受苦。但你的命运掌控在奥林匹斯的手里，斯巴达战鬼！

死神最终在一声唳啸中自爆身亡，而胜利对于奎托斯而言则是莫大的讽刺。“命运”难道已经安排好了这一切么？奎托斯抱起兄弟尚存余温的身体，缓缓地向顶峰走去。在通过了孤寂之路（Path of Solitude）后，奥林匹斯山门直在眼前，而掘墓人也再一次出现。

Come now, I have a fresh spot for him.

来吧，我这里刚掘好一个坑给他。

奎托斯把弟弟的尸体放入了土中，在经过了漫长的痛楚和折磨后，后者终于离开了这个残酷的世界。



You are free now…brother.

兄弟……现在你解脱了。

看着掘墓人一锹一锹的把土慢慢填上，奎托斯走向了悬崖顶点，俯瞰着整个爱琴海。如今家人都已不在，是否还有活着的必要？抑或说，“命运”已经预言了他此时此刻跳下去么？



战神一脚踏出，迟疑了片刻。最终还是收了回来。

By the gods, what have I become?

诸神阿…我都变成什么了？

掘墓人对这个突兀问题，毫不掩饰的给出了他的答案。

Death. The destroyer… of worlds.

死神。世界的毁灭者。

“Now I am become death, the destroyer of worlds”一语在2代中作为复活节彩蛋出现过，此话原出自《摩珂婆罗多经》中的《福者之歌》。原子弹之父罗伯特•奥本海默（J. Robert Oppenheimer）在1945年7月16日，世界历史上第一次原子弹试爆成功后引用此话作评。21日后，1945年8月6日上午8时15分17秒，美军在太平洋蒂尼安岛上的空军基地朝日本广岛投下了原子弹。约有7万人立即因核爆而炸死。到1945年年底，因烧伤、辐射和相关疾病的影响而死亡的人数，约 12万。到1950年止，由于癌症和其他的长期并发症，共有20万人死亡。

身后奥林匹斯的山门敞开，雅典娜从中走出。

It is done. You have let go of that which made you mortal. Your ties to this world are severed. You are ready… to be a god.

这结束了。你把身上凡人的种种都已抛开。你与人界的联系已经断绝。如今，你已经做好准备成为神了。

雅典娜把双手放到了奎托斯头的两旁，似乎是决定要帮助后者把那些纠缠他的恶梦清除掉。奎托斯为神服役了十年，为的就是这一刻——然则如果真的就这样“解脱”，那么亲人们难道就这样，如不曾存在一般的被遗忘了么？

奎托斯挣开了雅典娜的双手。

Is this all a game to you Athena?!!!



这对你来说，都是一场游戏么？

随后战神毫不理会智慧女神的反应，大踏步地走进了奥林匹斯山门。

It is not over, Athena. The gods will pay for this.

这远没有结束，雅典娜。诸神会为此付出代价的！

面对已经决心一意孤行的奎托斯，雅典娜也只能无奈的叹息。

Forgive me …brother.

原谅我…弟弟。

另一边，宙斯抱着卡利斯托的尸体，把她也一同放入了墓中。在坑边凝视了片刻，随后站起身来，老人混浊却闪着锐利的眼神望向远方。

Now, only one remains…



现在，只剩下一个了…

奎托斯孤独的坐在战神的王座上，沉思着他的复仇计划。“命运”不曾决定，或者已经决定了，但他的决心一如石铁，愤怒一如燎原，什么都不可挽回了。

阿瑞斯死后数年，奎托斯带领斯巴达士兵横扫希腊诸城邦，诸神震怒；神王将其诛杀，后奎托斯得泰坦一族帮助，前往创世之岛改写命运，终直捣黄龙，弑神无数，神王伏诛，自此奠定了人类治世的基础。

他们如是说。

（全文完）

Epilogue : Poetry is what gets lost in translation
尾言：诗乃翻译中失去的东西

首先感谢每一位看到这里的人，没有你的支持，就不会有本文的完成。

算来这也是第三次，我给战神系列写剧情分析了。2代写的最差，3代个人比较满意，本次的话，我大约可以给自己打一个75分吧。

本作和系列其他作品相比，剧情我只能说是差强人意。比起系列最高的1代来讲，还是有很大距离的。游戏性上我觉得也没见得比奥林匹斯之链好多少。杂兵AI稍微高了点，但是杀法趋向无脑；挑战数量上有了，难度却是系列最低。画面没有的说，这个是PSP上一流的。综合下我个人打83分。

下面的话，也许有几分诛心。再次声明，作者一向都是在做“我流”，这里所说的，一不是在摆姿态，二不是在搞批判，如果有人觉得被冒犯了，或者作者在发神经。请宁可相信后者，也不要生气。

美国诗人罗伯特•弗罗斯特（Robert Frost）的名字在国内多少还是有些名气的。如果你还记得中学语文书里《未选择的路（The Road Not Taken）》的话，就应当知道我在说谁了。“诗乃翻译中失去的东西”，是他的一句名言，也是我坚信的原则之一。说回游戏的话，首先来讲，本作的标题“Ghost of Sparta”，到底应该如何翻译呢？台版貌似翻译成了“斯巴达的亡魂”。我必须说，做出这种翻译的人，一定没有玩过1代。因为他完全不知道这个名字的出处：

……奎托斯所杀死的妻女骨灰作为诅咒，永世附着在了其皮肤上，让他罪恶的事迹被所有人所知晓——苍白如灰，斯巴达战鬼（Ghost of Sparta）从此诞生。

1代里有过很明确的交代，ghost是指昭示其罪孽的肤色白的不像常人，有如鬼魅一般。因此亡魂一词完全来的莫名其妙，奎托斯死了么？

再者也有人翻译为斯巴达鬼魂，或者斯巴达幽灵。这两者我多少还能够理解。但是翻译讲求的信达雅，信有了，雅则未必。再者鬼魂也罢，幽灵也好，终究太过虚幻，如果真的要表达这种意思，“Phantom”会是更好的选择。比上比下，我自己将ghost译成“战鬼”。一来ghost的意思是有了，二来从剧情上讲这也符合后续的走向。

平心而论，战神系列的词汇量，大部分来说就是个高中水平，偶尔有些词汇哪怕直接看看不懂，联系下上下文绝对没有理解不了的。再不成，现在网络这么方便，查一个单词难道很难么？关键在于，如何从依赖中文变成原文阅读，我从某种意义上讲，对于这样的作品推出中文版是持有质疑态度的。因为如果动作游戏都要搞中文版，这无异于助长这种依赖性。

本文坚持中英双语也是在此，有些东西翻译的再好也有偏差。如果能够看原文来理解，那么无疑是最好的。如果不能，至少配合着双语，这也是一种学习的方法。

那么，我们下一作战神再见（如果有的话）。再一次感谢每一位看到这里的人。（全文完）

在古老的注昔
力量代表一切
以钢铁的教义和
掌管黑暗的魔力支配的
是那个被称作ゼテギネア的时代

《皇家骑士团2 命运之轮》
系统研究+全剧情攻略

剧情攻略

（接上期）

第二章 L谁也无权责备我

因为虐杀惨案，瓦尔斯塔人的“复仇”情绪高涨，但因为维斯在加鲁加斯坦境内散布惨案真相，使得加鲁加斯坦人中的反枢基卿派并没有起义，两方处于胶着状态。公爵担心真相暴露，轻率的决定强攻枢基卿的根据地。德尼姆被派往已经成为废墟的バルマムッサ，意在从侧面分散敌军注意力。



—— バルマムッサの町

德尼姆率军顺利登陆，他们的目的是以此为据点，引诱敌军从前线调回兵力。然后占领港町アシュトン。这样就算分兵之计不成功，也要切断加鲁加斯坦的海洋贸易航线，实现经济封锁。

—— ゾード湿原
—— リィ・ブム水道



—— 港町アシュトン

德尼姆顺利的占领了港口，而公爵早已经坐不住了，他要求立刻发动总攻。莱昂纳德担心加鲁加斯坦军并未分散兵力，而德尼姆那边的消息也尚未传到，所以与公爵发生了分歧。

—— 港町アシュトン

离开这里时，虐杀惨案的幸存者阿萝塞尔赶来，她要为同胞们报仇。

★攻略要点：如果派牧师普雷桑斯出战，他跟阿萝塞尔有对话，对话之后牧师的忠诚度会下降。

阿萝塞尔败退，走之前她告诉德尼姆，公爵的部队已经遭到惨败。德尼姆马上安排了船只，希望走水路回到アルモリカ城。卡秋娅非常害怕，她担心德尼姆，希望和他一起离开整个瓦尔斯塔里利亚岛，而德尼姆打算先回去确认一下战局。

—— クァトリガ砦

佣兵扎潘已经成为加鲁加斯坦的通缉犯，这个城寨的海盗盯上了他。正好德尼姆的部队赶来，救下了他。（对话选择1能够让他加入，具体请看同伴加入一览。）

—— タインマウスの丘
—— アルモリカ城

德尼姆的归来让公爵更坚定了信心，他不顾刚刚大败、军中逃兵不断的事实，坚持要求继续强攻，兵力问题则找暗黑骑士请求援军。莱昂纳德坚决反对，认为如果像暗黑骑士求援，就等于是向巴克拉姆投降。公爵此时已经听不进这些了，他要求德尼姆再次去找暗黑骑士结盟。

—— ゴルボルザ平原
—— 古都ライム

想着在这里可以见到圣骑兰斯，德尼姆异常兴奋。但他到达见面地点后，看到的却是莱昂纳多。莱昂纳德策划谋反，暗杀公爵，只有这样才能阻止他的那些疯狂的举措。接下来再立德尼姆为新的领导人，以他的人望和实力，正是最好的人选。



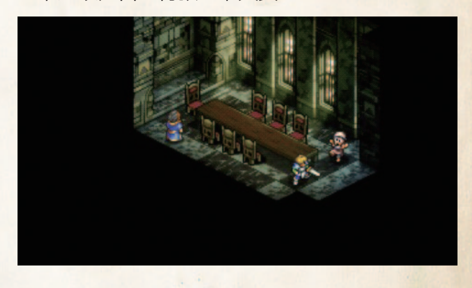
选择	ああ…、それは僕の役目だ。（嗯，那是我的使命。）
	…僕に侯爵の代わりは無理だよ。（……要我取代公爵，实在太勉强了。）
备注	选项对剧情没有影响。

★攻略要点：离开古城的时候会碰上维斯和阿萝塞尔，不打倒阿萝塞尔，打倒维斯撤退后她会加入。

德尼姆等人的战斗刚刚结束，不远处就发生骚动，暗黑骑士巴巴斯来进攻了。

—— アルモリカ城・城門前
—— アルモリカ城・城内

得知德尼姆谋反的公爵听到莱昂纳德回来的消息，还以为自己得救了，其实……



—— アルモリカ城・城内

让人没想到的是，莱昂纳德在杀死公爵之后，下一个目标就是德尼姆。原来这一切都说他计划好的，先借德尼姆之力杀死公爵，然后把弑主的罪名扣在德尼姆头上，再杀掉他，以此来重新团结解放军。关键时刻维斯赶来救下德尼姆，以前的老战友都到齐了。

★攻略要点：敌人只有莱昂纳德一个，我方有德尼姆、卡秋娅和维斯，如果阿萝塞尔还活着的话也会到场。

莱昂纳德被打倒了，但他的计划仍可算是成功的。因为公爵已死，不论是德尼姆还是他自己来背黑锅，都能让解放军再次团结起来。

第三章 L欺骗与被欺骗

暗黑骑士攻陷古都ライム后，却停止了进一步的进攻。暗黑骑士也离开了フィダック城，其意图无人知晓。枢基卿则以大军打消耗战，慢慢的向瓦尔斯塔纵深推进，同时也不让巴克拉姆有机可乘。

他还借着自己主城有山脉作为天然屏障的优势，派全部兵力攻打アルモリカ城。当他的军队越过スウォンジーの森时，消息传到德尼姆耳中……

在フィダック城，暗黑骑士巴巴斯因为擅自



出兵遭到副官巴尔泽丰（バールゼフォン）的训斥，暗黑兰斯则原谅了他。了解了当下的局势后，兰斯派巴巴斯去ハイム城监视布兰塔，同时要借解放阵线的手找出普兰西神父。而之后奥兹姆姐弟要负责解决解放阵线。德尼姆方面，为了扭转不利局势，德尼姆和维斯决定孤注一掷，从后方进攻枢基卿的主城コリタニ城。卡秋娅对德尼姆只关心战争不关心姐姐非常失望，她说出他们并非普兰西神父的子女后，离开了队伍。

—— マドュラ氷原
—— ブリガンテス城・南/西
—— ブリガンテス城

这里是加鲁加斯坦的边境之城，不少枢基卿的反对派被流放和关押在这里。他们被救出来，对身为瓦尔斯塔人的德尼姆跑来救加鲁加斯坦人感到不解，难道他们不是敌人吗？

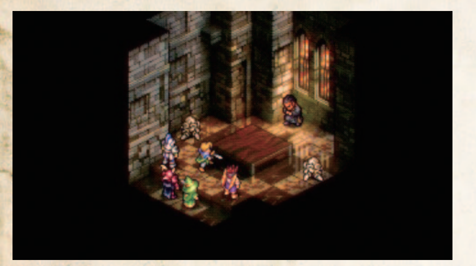
选择	もちろんそうです。（当然是这样。）
	そんなことはありません。（并不是那样的。）
备注	选2龙骑士乔伦（ジュヌーン）加入。

—— バハンナ高原
—— レイゼン街道
—— コリタニ城・城門前

加鲁加斯坦军在前线取得了胜利，枢机卿还以为解放军已经完蛋了，没想到德尼姆从后方攻来。

—— コリタニ城・城内

德尼姆顺利攻下コリタニ城，枢机卿含恨自杀。维斯此时已经被加鲁加斯坦军泽波斯将军抓



住。将军正在拷问德尼姆的下落，突闻主城已被占领，枢机卿已死的消息。他决定派一部分兵马回去救援，其余的总攻アルモリカ城。

—— スウォンジーの森/ボルドュー湖畔

★攻略要点：这两关任选其一。

—— タインマウスの丘

★攻略要点：BOSS又是加普，不要杀狮鹫，把加普的HP降到20%就行了。杀死魔兽的话，加普的能力会暂时强化，而我方的能力会弱化。

另一方面在ゴリアテの町，暗黑兰斯找到了卡秋娅，并告知她的真正名字叫做巴莎利娅（ベルサリア），是先王多鲁卡尔亚与侍女的私生女。母亲遭到流放，生下她就死了。布兰塔将她交给兄弟普兰西抚养，也就是德尼姆的亲身父亲。兰斯希望卡秋娅能跟他们一起回ハイム城。

—— アルモリカ城城門前
—— アルモリカ城城内

打败了泽波斯，加鲁加斯坦军算是彻底完蛋。德尼姆告诉泽波斯自己并非像公爵或者枢机卿那样利用民族仇恨来满足自己的权力欲望，但泽波斯并不相信德尼姆，他带着对德尼姆的仇恨死去。城内，两位德尼姆与白骑士和瓦伦重逢。大家决定攻打フィダック城，而在那之前需要清理掉古都ライム的敌军。为了出其不意的进攻，只能走山路。



—— ウェオブリ山

★攻略要点：这里的龙非常强力，但它们是中立的状态，只要不去惹它们，打败其余的敌人就行了。

此时在王都海姆，由于德尼姆的崛起，摄政王已经感觉到了严重的威胁。他打算抢先攻打アルモリカ城，但被暗黑骑士拦下。

—— 古都ライム

盲人剑圣被巴克拉姆军当成可疑分子盘问，暗黑骑士奥兹姆认出了剑圣，而德尼姆的奇袭打断



了他们之间的对话。

★攻略要点：救下剑圣可以让他加入。

选择	こちらこそ歓迎します。（欢迎加入我们。）
	残念ですがお断りします。（很抱歉我拒绝。）

—— フィダック城南/西

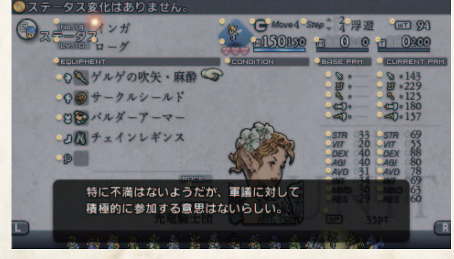
—— フィダック城城内

暗黑兰斯带着公主撤退了，留下巴尔泽丰和奥兹断后，最终奥兹战死，巴尔泽丰则逃走了。而在ハイム城的地牢，还关着另一个男人。

★攻略要点：主角和奥兹距离很近，是首先需要关注的地方，巴尔泽丰则在楼上，暂时不会有什么威胁。

人物忠诚度

除了某些特定的剧情相关角色之外，游戏中的角色都有忠诚度的概念，你队伍里的人忠诚度太低的话就有可能离开。这个值是隐性的，游戏中没办法准确的判断这个数值，但可以通过在状态界面下按Select键然后选择人物名称，查看弹出的信息来获得一个大概的范围，具体如下。



性格	忠诚度数值	信息
L（秩序）	81～100	一挙一動を好意的に受け入れてくれる。全面的な信頼を得ているようだ。
	61～80	スムーズに事が運ぶように、他人に対して積極的にはたらきかけてくれる。
	41～60	方針に対して様々な意見を出してくれる。好意的な意見が多いようだ…。
	31～40	特に不満はないようだが、方針に対して全面的に賛成しているわけではなさそうだ。
	21～30	方針に対して、手厳しい意見を口にすることが多くなってきた…。
	11～20	他の者の前で、公然と反対意見を述べることが多くなってきた。
	0～10	会話どころか、視線を合わせることすら避けている。人望を失ったようだ。
N（中立）	81～100	方針に対し、諸手をあげて心から賛成してくれるようだ。
	61～80	方針をかなり好意的に受け入れてくれる。意志の疎通は十分にはかられている。
	41～60	特に不満はないようだが、不平を口にする者たちを止めるわけでもない…。
	31～40	目をそらすことが多くなった。話しかけても返答してくれない…。
	21～30	何かを思いつめたような顔をしている。どこか、よそよそしい…。
	11～20	こちらを睨んでいることがある。どうやら怒っているようだ…。
	0～10	声をかけようとしたら、舌打ちをしてどこかへ行ってしまった…。
C（混乱）	81～100	方針に反対することはない。それどころか指導者として認めてくれているようだ。
	61～80	目先の損得にとらわれず、大義に対して前向きに従ってくれているようだ。
	41～60	特に不満はないようだが、軍議に対して積極的に参加する意志はないらしい。
	31～40	あからさまに不満を口にすることがある。言動がカンにさわるらしい…。
	21～30	口を開けば不平ばかりをこぼす。敵対心を抱いているようだ…。
	11～20	方針に対する不平だけでは飽きたらず、露骨に悪態をつくようになった…。
	0～10	冷たい視線と悪口雑言が胸を貫く。殺気すら感じるようになった…。
大型	81～100	近づくとのどを鳴らしてすりよってくる。恐ろしいモンスターとは思えないほどだ。
	61～80	とてもよく、なついている。忠実なしもべとして奮闘してくれるだろう。
	41～60	警戒心は残るようだが、とりあえず食事にありつければ文句はないらしい。
	21～40	近づくと、後に下がって身構える。なついているとは言い難い…。
	0～20	敵対心むき出しで身構える。今にも飛びかかってきそうだ…。

战斗中让某人攻击同民族的敌人致死或战斗不能，或者自身倒地战斗不能时不及时救起来，都会降低他的忠诚度。想要提升某人的忠诚度，可以提升他的等级或者拾取“恋人”、“愚者”两种塔罗牌。另外，剧情中一些对话选项也会影响各种性格人物的忠诚度，具体是提升还是降低，大家通过剧情自己慢慢分析吧，这可是游戏的一大乐趣。

民族友好度

游戏中一共存在7个民族，他们对于德尼姆的支持、友好程度也会随着玩家的表现产生变化。但是这个数值最开始是隐性的，只有在死者宫殿获得“ファイアクレスト”之后，才能在瓦伦报告里面确认数值。不过你也可以通过雇用某个民族的士兵，然后查看他的忠诚度，以此来大概判断当时该民族对你的友好度。

提升某个民族友好度的方法是让该民族的人在战场上负伤（战斗不能），一次能够提升0.1到0.2的样子。你可以救活他后再让他战斗不能，如此反复。不过这样又会使得那个人的忠诚度降低。建议雇用一个目标民族的新人来执行一系列提升友好度的行动，这样就算他因为忠诚度降低而离队也没关系。如果你让某个民族的人攻击同民族的敌人致死，也会降低这个民族的友好度。另外同忠诚度一样，剧情中一些对话选项也有影响。

魔女デネブ的商店

第四章开始时查看瓦伦报告“魔女デネブのお店”，之后就能在特定的日子和特定的地点进入她的商店了。



禁咒

第四章バーニシア城之后回到フィダック城，阅读瓦伦报告“古の神殿”就能看到6个禁咒所在的地点。（有两个需要打到死者宫殿和触发救レンドル的情节之后，才会有路通到那边。）在这6个地点战斗胜利后返回コリタニ城，情节中选择第二项。再回去6个砦，可以打开神殿的封印，进入里面获得。全部打完之后还可以再次进入，任何一个神殿打到最底层都有机会碰到金色的神兽，打倒后较高几率获得转职用的巫女之证。



特殊迷宫

◆フランパ大森林

第二章阅读瓦伦报告“フランパ大森林の狩猟解禁”开始出现，里面又分为多个场景，而且会随着剧情章节的推进不断开放新的场景，一共15个。这里可以练级、说的少见的职业和种族、获得稀有的道具等等。



日期		场所	日期		场所	日期		场所
1	15	港町オミシュ	6	20	港町ゴリアテ	11	25	バルマムッサの町
2	16	グリムスビーの町	7	21	アルモリカ城	12		コリタニ城
3	17	王都ハイム	8	22	古都ライム	13		港町アシュトン
4	18	ウェアラムの町	9	23	クリザローの町	14		ブリガンテス城
5	19	バーニシア城	10	24	フィダック城	-	-	-

◆海賊の墓場

第四章バンハムーバの神殿之后，救出卡秋娅之前阅读瓦伦报告“海賊の墓場”出现，一共12个场景。这里也能获得很多稀有的装备。



◆死者の宮殿

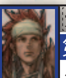
原作中最令人着迷的迷宫，本作进行了大幅调整。第四章バンハムーバの神殿之后，救出卡秋娅之前阅读瓦伦报告“エクシター島で謎の大爆発”就会出现。B3以下的地方需要先开启左上角的隐藏门才能进入。

想要获得死者宫殿的终极秘宝“ファイアクレスト”需要收集齐全部四件“四风神器”（三件可以在死者宫殿内获得，还有一件需要在サン・ブロンサ遺跡获得），这样在第二次打到100层的时候就能获得ファイアクレスト。

◆サン・ブロンサ遺跡

通关后收到歌姬ユーリア，然后阅读瓦伦报告“サン・ブロンサ遺跡発見”就会出现。这里每个场景的怪物中会有一个等级跟其他不同，打倒它就有可能获得极稀有的装备道具。

同伴加入一览



カノープス

第一章加入 | 全路线 | 飞翔者

タインマウスの丘一战之后加入。



プレザンス

第一章加入 | 全路线 | 牧师

クリザローの町一战中生存，胜利后加入。



ザパン

第二章加入 | L路线 | 野蛮人

クァトリガ砦一战中生存，胜利后对话选择第一项加入。如果此时拒绝他加入，在第四章王都ハイム一战之前去港町ゴリアテ会再次和他发生战斗。这一次把他HP减到20以下，对话选第二项加入。



アロセール

第二章加入 | 全路线 | 弓箭手

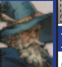
L路线：古都ライム一战不要打倒她，等到第三章占领アルモリカ城后加入。
C路线：タインマウスの丘一战之后正式加入。
N路线：第二章末尾选择N路线她的忠诚度会大幅下降。



フォルカス

第二章加入 | C、N路线 | 骑士

C路线：クリザロー镇一战后作为NPC加入队伍，之后在ボード砦的剧情对话中如果西丝缇娜存活，选第一项（一緒行こう、システィーナ）正式加入。如果西丝缇娜死亡，选第二项（バクラム人が敵なのではない……）正式加入。
N路线：第二章末尾选择N路线他的忠诚度会下降。



バイアン

第二章加入 | C、N路线 | 魔道士

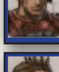
C路线：クァドリガ砦一战作为NPC出现，战斗后存活的情况下对话选择第一项（お手伝いしましょう）去救西丝缇娜，之后在ボード砦的剧情对话选项跟フォルカス的加入条件一样。
N路线：第二章末尾选择N路线他的忠诚度会下降。



システィーナ

第二章加入 | C、N路线 | 魔剑士

C路线：クァドリガ砦一战成功救出バイアン，对话选择第一项（お手伝いしましょう），在接下来的战斗中救出她，之后在ボード砦的剧情对话中选第一项（一緒行こう、システィーナ）正式加入。
N路线：第二章末尾选择N路线她的忠诚度会下降。



ジュヌーン

第三章加入 | L路线 | 龙骑士

ブリガンテス城一战后对话选择第二项加入。



ヴァイス

第三章加入 | L路线 | 勇者

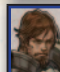
アルモリカ城一战后加入。



ミルディン

第三章加入 | 全路线 | 白骑士

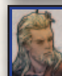
アルモリカ城一战后加入。



ギルダス

第三章加入 | L、C路线 | 白骑士

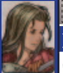
アルモリカ城一战后加入。



ハボリム

第三章加入 | 全路线 | 剑客

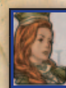
L路线：古都ライム一战作为NPC出现，保护他过关后加入。
C路线：バハンナ高原一战作为NPC出现，保护他过关后加入。
N路线：去港镇アシュトン前先去クリザロー镇，然后去クァドリガ砦，战斗后加入。如果之前没去クリザロー镇，剧情进行到进攻コリタニ城之前，去ゴリアテ镇战斗，胜利后加入。



セリエ

第三章加入 | C、N路线 | 魔剑士

C路线：ボード砦一战胜利后加入。
N路线：第三章救出她后，要到第四章バンハムーバの神殿一战完成后，前往クリザローの町。此时在瓦伦报告里出现“クァドリガ砦の海賊”的消息，读过之后去クァドリガ砦选第二项加入。



オリアス
第三章加入 | N路线 | 魔剑士

港町アシュトン一战以NPC身份出现，救出后加入。



デボルド
第三章加入 | N路线 | 魔剑士

港町アシュトン一战以NPC身份出现，救出后加入。



ラヴィニス
第三章加入 | L路线 | 魔剑士

第一章末尾选择L路线，战斗中杀死她之外的所有敌人，她会撤退。第二章开始阅读瓦伦报告得知她要被处刑，去レイゼン街道救出她，这里对话的选项不影响加入。第三章ブリガンテス城一战后让龙骑士ジュヌーン加入，然后阅读瓦伦报告得知コリタニ公失踪的消息。在接下来的バハンナ高原战斗中让ジュヌーン出战，削减敌BOSS的HP，轮到ジュヌーン行动的时候会有对话（敌BOSS、ジュヌーン、ジュヌーン三次对话，胜利后还有对话）。占领コリタニ城之后回到バハンナ高原会发生战斗，战斗时主角和ラヴィニス会有三次对话，一定要全部看完，成功救出后正式加入。



クレシダ
第四章加入 | C路线 | 尸术士

ブリガンテス城一战后阅读瓦伦报告“バルマムッサの屍人たち”，前往バルマムッサの町战斗救出オリアス。接着去クァドリガ砦和デボルド发生战斗（如果发生的是其他事件，胜利后再次进入这里即可）。然后到港町ゴリアテ战斗，救出クレシダ，之后的对话选第二项加入。注意クレシダ的加入还有一个必要条件是加鲁加斯坦的民族友好度需要在50以上。



オリビア
第四章加入 | 全路线 | 僧侣

ブリガンテス城攻略后加入。



シエリー
第四章加入 | 全路线 | 魔术师

バンハムーバの神殿一战时将她的HP降到20以下，她会撤退。之后回到フィダック城，在去バーニシア城救公主卡秋娅之前，先去バルマムッサの町。如果オリビア的忠诚度够高且天气是暴雨的话，就会触发剧情加入。（可以先去バルマムッサの町周边的地图战斗，使用蛮族の角笛等道具让天气变成暴雨，再去触发剧情。）



オズマ
第四章加入 | L路线 | 神殿骑士

第三章时让ハボリム加入，第四章时阅读瓦伦报告“暗黒騎士団、内部分裂か？”。ヘドン山一战后会有剧情，接着バンハムーバの神殿一战之后，バーニシア城救公主卡秋娅之前，去グリザロー町，让ハボリム出战。在ハボリム忠诚度够高的情况下，他会与オズマ发生对话，选择“…そうだ、私はハボリムだ。”先打倒ヴォラック，在ハボリム存活的情况下把オズマ打至濒死她会投降。胜利后对话选择“貴女も僕にとっては父の仇だ。”她会加入。



アゼルスタン
第四章加入 | 全路线 | 海盗

第四章攻打ヘドン山之前阅读瓦伦报告“無法者の町オミシュ”，然后去港町オミシュ战斗，保证NPC生存。バーニシア城出现后先不要去攻打，阅读瓦伦报告“海賊の墓場”，接着再打开瓦伦报告阅读“伝説の海賊”，前往港町オミシュ有剧情发生，再去クァトリガ砦完成剧情，这些完成之后就可以去バーニシア城进行主线任务了。攻下バーニシア城之后，进攻王都ハイム之前，再前往港町オミシュ战斗，保证NPC生存。之后去海賊の墓場里的結晶回廊战斗，他会以NPC身份出场，胜利后选第一项“分かりました”加入。



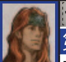
カチュア
第四章加入 | 全路线 |

バンハムーバの神殿大神官モルーバ之后对话如果选1的话，之后攻打バーニシア城她会以敌人身份出现。不要打倒她，胜利后的对话中先选1，再选1就会加入。如果之前与大神官モルーバ对话时选2的话，バーニシア城胜利后先选2再选2就会加入。



オクシーヌ
第四章加入 | L路线 | 魔兽使

先确保第三章龙骑士ジュヌーン加入，第四章的时候查看瓦伦报告“エクシター島で謎の大爆発”出现死者宫殿。在死者宫殿路线上的バスク村完成战斗后，进入ラザン砦。在第二场战斗中派ジュヌーン出战，オクシオーヌ和ジュヌーン以及主角三人有很多对话，全部看完之后再打倒BOSS过关，加入。



ラドラム
第四章加入 | 全路线 | 僧侣

死者宫殿第二层以NPC身份出场，救出他后加入。



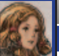
レンドル
第四章加入 | 全路线 | 统士

バーニシア城一战后返回フィダック城，阅读瓦伦报告“沈没船ラムゼン号の引き上げ”，去グリムスビーの町救出他后加入。



ガンプ
第四章加入 | 全路线 | 魔兽使

之前与他的战斗不能杀死他的两只狮鹫。第四章在グリムスビーの町救レンドル一战后，阅读瓦伦报告“ニムラハバの森の盗賊”，去ニムラハバの森战斗。不要杀他的两只狮鹫，将他HP降到20以下，他会和两只狮鹫一起加入。



ユーリア
通关后加入 | L、C路线 | 魔兽使

确保カノープス和ギルダス在队伍中（如果选择N路线，则无需ギルダス），游戏通关之后阅读瓦伦报告歌姬相关内容，然后去港町オミシュ战斗，胜利或者直接逃走都行。再阅读瓦伦报告“歌姫ユーリアの秘密”，然后去海贼的墓场，在最深部打倒BOSS加入。



デネブ
第四章加入 | 全路线 | 魔术师/魔女

阅读瓦伦报告“魔女デネブのお店”、“エクシター島で謎の大爆発”，去バスク村战斗。之后在魔女的店中购买9种オーブ各5个。（在店里拍卖各种龙之后就可以购买オーブ，想大量说的龙建议去ヘドン山。）离开店时会出现剧情，选择第二项“いやいや、何を言ってるんですか”，去バスク村战斗胜利后加入。如果在出现第一次剧情对话之前，在她店里卖出30个ガラスのカボチャ（玻璃南瓜，入手方法是到死者宫殿第一层，打倒小恶魔和小精灵之后的战利品有可能获得。），这样等她正式加入时职业就是ぅぃっち。这个用平假名表示的魔女职业是デネブ特有的职业。



《逆转检察官2》全流程攻略

逆转系列在众人心目中向来享有较高威信，口袋作为一个冒险解谜推理狂，一直都很喜欢这个工作室的作品……玩检事1代的时候，由于没搞清楚按键的功能，口袋还傻了吧唧地冲着麦克风大喊"異議あり"呢，而且每次都是找个没人的地方玩，一玩就是半宿，怕吵到父母，所以不久后又搞清楚一件很NC的事情，那就是不用喊出规则的语音，只要吹吹气就可以了……我说的呢，这东西怎可能那么牛X，连语音识别都有？不过最后才发现，其实只要按键就可以代替语音和吹气了……呃……之前实在是太傻了。

玩过很多解谜类的游戏，也看过很多推理型的小说，所以认为逆转系列的剧情并不是最严密、最新颖和最离奇的，甚至很多时候可以看出明显的漏洞，但检事系列在互动性和自由性上却有着质的飞跃，另外口袋觉得这一系列作品的最大亮点是在于根据对方的破绽步步紧逼，使对方露出马脚，然后击溃对方的防线——最终就可以看到对方那种既夸张又的滑稽表情和特效了，这个才是最有意思的事情。不多说了，下面就来看看这部作品的流程吧。

第1话 逆転の標的 前篇

3月25日下午2:55分
葫芦湖公园•水上舞台

得到证据品『新聞記事』
得到逻辑『大統領への発砲』
[1]和保安对话
得到逻辑『演説中の警備』
[2]逻辑整合：『大統領への発砲』+『演説中の警備』



得到新逻辑『大統領暗殺事件』
[3]调查场景右边的旗子，画面切换
指出旗子上面的破洞
得到逻辑『弾痕のある国旗』
[4]在旗子的画面里再次调查右边沉在水里的人形气球
得到逻辑『割れたバルーン』
得到证据品『トノサマンバルーン』
[5]逻辑整合：『割れたバルーン』+『弾痕のある旗』
得到证据品『赤いレインコート』

逻辑象棋（速水ミキコ）

《女性の正体》を聞き出せ！
[1]「あなたの素性は…？」



[2]「まだ様子を見る」 [3]「記事を書く仕事なのか？」
《事件の情報》を聞き出せ！
[1]「現場を目撃した？」
[2]「まだ様子を見る」
[3]「銃声を聞いたのだな？」
[4]「取材内容とは？」
[5]「記事を書くための資料があるはずだ！」
[6]「まだ様子を見る」

[7]「録音したテープを聞かせるのだ！」
得到证据品：『速水の録音テープ』
『銃弾はここから撃たれたのだ！』
指出左下的观众席

葫芦湖公园•左侧观众席

[1]调查垃圾箱
打开包调查里面
得到证据品『警護プランの資料』
得到逻辑『6連発の拳銃』
调查手枪的左轮子弹和上面的镭射发光器
得到逻辑『レーザーポインタ』
得到证据品『拳銃』
[2]和左上的检事对话
[3]和下面的摄影师对话
事件照片的矛盾点在大总统的额头上
指出『新聞記事』
得到逻辑『赤いホクロ』
得到证据品『美雲の写真』
[4]逻辑整合『レーザーポインタ』+『赤いホクロ』
证据品更新『凶器の拳銃』、『美雲の写真』
调查美云的照片
事件之前：指出右下检事背上映着的镭射光点
事件之后：指出戴红兜帽的人

葫芦湖公园•右侧观众席

[1]调查右侧货摊
调查货摊下面的红色物品
得到证据品『赤いレインコート』
调查雨衣的右手袖口
得到逻辑『レインコートのソデ』
调查雨衣右下方斑驳的红点
得到逻辑『赤いボタン』
[2]逻辑整合『レインコートのソ





デ』+『赤いボタン』
调查雨衣左侧
展开雨衣后调查血痕
证据品更新『赤いレインコート』

3月25日下午3:27分
葫芦湖公园•观众席

田中的证言：
「でも、持ち主がケガをしていたとは限りません。証拠はないでしょう？」
指出『赤いレインコート』

田中的证言2
「ボディガードが突然走り出して、銃声がした時はおどりきましたよ」
冲击后证言追加
「ステージ左側の方が早かったですね。確か、外城 涯様と仰られましたか。」
指出『警備プランの資料』
「写真の状況とムジュンする証拠品」
指出『速水の録音テープ』
「この写真に写っていなければならない人物」
指出『速水ミキコ』

速水的证言：
「ウチが、そこ離れた時の写真かも。録音したのと別のタイミングですわ。」
指出『速水の録音テープ』

『ハヤミさんが録音したタイミングに撮られたことを示すのは？』
指出『右奥の大統領』

「そう。モンダイの赤いレインコートは…」
结论：田中太郎のもの

第2话 逆転の標的 后篇

当天 下午4:15分
西凤民国大总统专用机•机内职务室

[1]调查尸体侧肋上的伤口
得到逻辑『貫通した弾丸』
得到证据品『死体の所見メモ』
调查右手的手枪
得到逻辑『外城の拳銃』
调查手提箱
得到证据品『防弾アタッシュケース』
[2]调查右边的桌子
调查文件
「警備プランの資料の違和感」
选中外城的头像，指出「警備プランの資料」
证据品更新『警備プランの資料』
得到逻辑『内藤の立ち位置』
调查防弹背心
得到逻辑『防弾チョッキ』
[3]调查右上的监视器
调查左边中间画面的布偶



得到证据品『監視カメラのモニター』
[4]逻辑整合「貫通した弾丸」+「防弾チョッキ」
得到证据品『大統領の防弾チョッキ』
[5]逻辑整合「6連発の拳銃」+「外城の拳銃」
证据品更新『凶器の拳銃』
得到证据品『カード』

逻辑象棋(オウ)

《捜査権をうばうワケ》を聞き出せ！
[1]捜査は誰が引き継ぐのか？
[2]まだ様子を見る
[3]まだ様子を見る



[4]理由を説明したまえ！
[5]この場所が関係しているのでは？
[6]随分焦っているようだが？
《治外法権の正当性》を聞き出せ！
[1]強引に進めすぎでは？
[2]まだ様子を見る
[3]まだ様子を見る
[4]本当に適用されるのだろうか？
[5]まだ様子を見る
[6]銃撃は機外からでは？

王的证言：

「その直後に、銃声が聞こえ、丸いまっ赤なバルーンが割れたのだよ！」
指出『トノサマンバルーン』
「このことに、何かモンダイはないだろうか？」
モンダイがある
「事件当時の状況とムジュンする証拠品は？」
指出『弾丸の軌跡』
「弾丸のキセキが導く、銃を撃ったであろう人物とは？」
指出『内藤 馬乃介』
证据品更新『弾丸の軌跡』
「旗の状況がわかるものが、キロクされていないだろうか」
指出『美雲の写真』
指出照片右侧的旗子
「内藤馬乃介は…」
暗殺者ではない
得到逻辑『内藤がバルーンを撃った』
逻辑整合「内藤の立ち位置」+「内藤がバルーンを撃った」
得到逻辑『警備計画の変更』
逻辑整合「大統領暗殺事件」+「警備計画の変更」
「内藤が観客にバレないために使ったものとは？」
指出『防弾アタッシュケース』
证据品更新『大統領の防弾チョッキ』

内藤的证言：

「その1発は、ゴミ箱で発見された拳銃から撃たれたのさ！」



指出『凶器の拳銃』
「外城を本当に撃ったのは…」
指出『内藤馬乃介』
「その証拠のありか…それは…！」
手元にはない
「外城の命をうばった弾丸のありか。それを示す証拠品」
指出『監視カメラのモニター』
得到证据品『血痕のついた弾丸』

内藤的推理：

「線条痕が一致した以上、まちがいねえな！」
冲击
「もし疑うとするならば…？」
拳銃
「だとすると、この拳銃の持ち主は…」
指出『内藤馬乃介』
「外城を殺害した弾丸は、客席で発見された拳銃から発射された」
指出『内藤の拳銃』

内藤的证言2：

「オレが拳銃をすり替えたという証拠なんかねえだろ？」
指出『内藤の拳銃』
「拳銃に残された、内藤のコンセキとは…」
指紋
「拳銃を調べる」
调查弹仓和子弹

当天 下午 5:12分
葫芦湖公园•水上舞台

「まだ事件が終わっていないことを示すのは？」
指出『カード』

第2话 獄中の逆転 前篇

3月27日 上午10:16分
拘留所•会面室

查看剧情

当天 上午10:32分
刑务所•工作房间

得到证据品『見取り図』
[1]调查尸体
查看掉落的象棋棋盘
得到证据品『チェスボード』
调查脖子上的石膏
得到证据品『死体の所見メモ』



调查橡胶手套
在详细画面中翻转手套查看指尖的血迹
得到证据品『ゴム手袋』
调查尸体右手的戒指
调查尸体腿部的盖布
得到证据品『ロープ』
得到逻辑『血のついたシート』
[2]调查地图中上部
调查堆叠起来的盖布
得到逻辑『積まれたシート』
[3]逻辑整合「血のついたシート」+「積まれたシート」
得到证据品『血のついたシート』
「この現場に足りないものとは？」
凶器
[4]听完シガラキ的叙述
「ここで、天才検事にモンダイです。～」
选哪个都无所谓
得到证据品『トビラのセンサー』
[5]再次调查尸体，在橡胶手套上进行推理
指出『トビラのセンサー』

当天 上午11:06分
刑务所•走廊

证据品更新『トビラのセンサー』
逻辑象棋（折中）

□今日の行動□を聞き出せ！
[1]今日は何をしていたのか？
[2]まだ様子を見る
[3]まだ様子を見る
[4]今日はおとなしくしていたのでは？
《事件時の様子》を聞き出せ！
[1]事件発生時に何をしていた？
[2]まだ様子を見る
[3]何故検事と知っている！
[4]事件前後の刑務所の様子は？
[5]問いに答えてもらおうか！
[6]エクササイズをしていたのだろう？
[7]”また”とはどういうことだ？

关于案情：

「カウントツーでさけび声が聞こえた。くそ！刺しやがった！ってな」
指出『死体の所見メモ』
「オリナカの発言にモンダイがあるか？」
モンダイがある

第2话 獄中の逆転 中篇

3月28日 上午9時45分
上级检事职务室•1202号

查看剧情

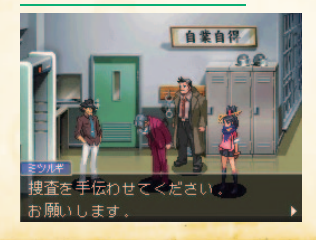
当天 上午10:23分
拘留所•会面室

・听草太的陈述
指出『チェスボード』
证据品更新『チェスボード』

当天 上午11:22分
拘留所•走廊

查看剧情

当天 上午11:50分
刑务所•走廊



[1]和右侧牢房内的囚犯对话
[2]调查工作房间B的房门，和ヤマノ对话

逻辑象棋(ヤマノ)

□男が何者か□を聞き出せ！
[1]アナタは事件の関係者か？
[2]良識のある人間が囚人に？
[3]まだ様子を見る
[4]まだ第一発見者とは言ってないが？
《事件当日の行動》を聞き出せ！
[1]事件当日は何を？
[2]あなた自身の行動は？
[3]悲鳴が聞いたのだな？
[4]事件当日は何を？
[5]刑務所の様子は？
[6]悲鳴を聞いたと言ったではないか！
[7]まだ様子を見る
[8]悲鳴でおびえるのだろう？
《悲鳴について》を聞き出せ！
[1]いつ聞こえたのか？
[2]まだ様子を見る
[3]動物ショーを見ていないな？
[4]誰の悲鳴だったのか？
[5]動物ショーは見ていないはず！
[6]被害者の悲鳴ではないのか？
[7]キサマが第一発見者だからだ！

发现尸体时的情况：

得到证据品『刑務所の点呼』
「ふと気になって、隣の作業部屋の前まで行ったんでございます」
指出『トビラのセンサー』

发现尸体时的情况2：

「そうして、となりの部屋のトビラについている窓からのぞいたのです」
冲击
追加证言

「今の発言に、問題はなかったか？」
モンダイがある
得到证据品『黒い犬』
「しかも、黒い犬が首にかみついていたのです！」
冲击
追加证言
「雪の印の入った指輪が、虚しく輝いていたのを目にいたしました」
指出『死体の所見メモ』
「山野さん。あなたは、ここから死体を目撃したのだ！」
指出『作業部屋A』
「オレが死体があった部屋に行った証拠があるなら見せてみろ！」
指出『ゴム手袋』
得到证据品『山野 星雄の《腕輪》』
[3]查看剧情
证据品更新『ゴム手袋』
证据品更新『見取り図』
[4]进入地图右侧的特别单人间

当天 下午12:41分
刑务所•特别单间

・听取リョウケン的陈述
得到证据品『猟犬のコマ』
得到证据品『刑務所内の捜査』

当天 下午1:12分
刑务所•走廊

查看剧情

当天 下午1:34分
拘留所•走廊

・和マリー所长对话后观看剧情
证据品更新『見取り図』

当天 下午1:43分
拘留所•牢房

[1]调查右下的床铺
调查报纸
得到逻辑『破り取られた新聞紙』
调查地板上有擦拭痕迹的部分
得到逻辑『ふかれた床』
[2]逻辑整合「破り取られた新聞紙」＋「ふかれた床」



得到证据品『ふかれた床』
[3]调查桌子
调查便笺
调查棋谱，在棋谱上进行推理
指出『猟犬のコマ』
得到证据品『内藤のメモ』
[4]调查地图左上的镜子
[5]全部调查结束后发生剧情
「内藤が襲われた場所は…」
指出『拘留所』
得到证据品『監視カメラ映像』
「監房が殺害現場だとすると、イミが生まれる証拠品とは？」
指出『ふかれた床』
证据品更新『ふかれた床』

当天 下午2:15分
拘留所•走廊

[1]听看守的陈述
得到证据品『盗まれた看守の服』
[2]和シガラキ对话发生剧情
得到证据品『内藤の監房のカギ』

被逮捕的理由：
「答えはカンタン。そう・アソコで、アイツのコンセキがみつかったんだ」
冲击
证言变更
「被害者の持っていたチェスボード。あれから猿代草太の指紋が出た」
指出『チェスボード』

凶器的去向：

打开象棋棋盘，调查顶盖
证据品更新『チェスボード』
得到证据品『セキュリティゲート』
「そう。あのチェスボードの中に隠されていたんだよ」
冲击
「一柳検事の発言に問題はないか？」
モンダイがある
「凶器が刑務所の中にあるとは思えないコンキョとは？」
指出『刑務所内の捜査』
「刑務所から凶器を持ち出せない理由、この証拠品が示している！」
指出『セキュリティゲート』
「この証拠品を見れば、今回の事件の凶器は一目瞭然だ」
指出『監視カメラの映像』



第2话 獄中の逆転 中篇

当天 下午3:02分
拘留所•会面室

・听取草太的陈述

当天 下午3:37分
刑务所•中庭

证据品更新『見取り図』
[1]和ミリカ对话
调查左边的铁条网
マリー所长出现
[2]和マリー对话
[3]和ヤマノ对话
对话后指出『ゴム手袋』
证据品更新『ゴム手袋』
[4]调查右上的水井

当天 下午4:02分
刑务所•走廊

证据品更新『ふかれた床』
「さあ！どの道具を使うッスか？」
ミサイル

当天 下午4:24分
刑务所•特别单间

・调查地上的凿子、象棋棋盘以



及右边的凿子

当天 下午4:02分
刑务所•折中的牢房

调查右边的沙袋

当天 下午5:04分
拘留所•牢房

查看剧情

证据品更新『死体の所見メモ』
得到证据品『抜け穴の足跡』

当天 下午5:34分
拘留所•走廊

查看剧情
证据品更新『ふかれた床』

当天 下午5:55分
刑务所•特别单间

向刑务所移动：
「看守をおそって、カギをゴウダツされた…」
冲击
「もう少し、ミカガミ裁判官の話を聞いてみるべきか…？」
追求する
「内藤はカギを隠していなかった。その証拠は…」
指出『内藤の監房のカギ』
「殺害現場が留置所の監房だったことを…示す証拠品」
指出『ふかれた床』
「犬が留置所と刑務所を行き来したルートを示す証拠品」
指出『抜け穴の足跡』
得到证据品『解剖記録』
「お答えしよう。あの映像に映っていたのは…」
犬が人に飛びかかった
「外出できない了賢がノミを隠した場所は…！」
指出『特別独房』
「これが、あなたが凶器を隠している場所を示す証拠品だ！」
指出『黒い犬』
得到证据品『凶器の小型ノミ』

了贤的辩解：

「セッソウは、内藤ナニガシなんぞ、まったく知らん」
指出『内藤のメモ』
证据品更新『内藤のメモ』
得到证据品『了賢の鈴』
「内藤がノミを持ち込むために使った方法とは…」
指出『チェスボード』
证据品更新『死体の所見メモ』
「映像のおかしなところはどこだろうか？」
6:42:24，扩大左上的镜头
「このボウシが何かを示す証拠品を私は持っている」
指出『盗まれた看守の服』
「映像のおかしなところはどこだろうか？」
6:42:20，扩大右边冲出的动物阴影
「この動物は…」
クマ
证据品更新『抜け穴の足跡』
「この映像に映っている人物は…」
指出『折中秀治』
「シロクマが黒くなっている理由を示すのは…」
指出『ゴム手袋』
「映像が撮影された時間とムジュンするおかしなものとは？」
左下の時間の部分を示す
证据品更新『監視カメラ映像』

发现尸体时的情况：

「死体が見つかったあの日、脱走を実行する予定だった」
冲击
追加证言
「穴を出て、着替えさえすりゃ、監房のトビラを出るのは簡単だ」
指出『内藤の監房のカギ』
「内藤が、監房で襲われた被害者である証拠は…」
指出『ふかれた床』

证据品更新『内藤の監房のカギ』
「私たちが知っている甘い香りとは…？」
指出『死体の所見メモ』

第2话 獄中の逆転 后篇2

3月29日 下午10:12分
刑务所•中庭

[1]调查水井
调查下屏的重物、绳子、滑轮和水井
得到逻辑『15kgの重り』
得到逻辑『井戸の周りの道具』
[2]调查大象
得到逻辑『象のアジゾウ』
[3]全部调查后发生剧情
[4]和ミリカ对话
[5]调查中央舞台
得到逻辑『草太の見せ場』
[6]调查左边最里面的篮子
得到逻辑『なくなったリンゴ』
[7]和イトノコ刑警对话
得到逻辑『金属探知機』
[8]逻辑整合「井戸の周りの道具」＋「草太の見せ場」
得到证据品『草太の仕掛け』
得到逻辑『引っぱられる強さ』
[9]逻辑整合「15kgの重り」＋「引っぱられる強さ」
「オカシイのは《重り》の…」
重さ
得到逻辑『重りが足りない』
[10]逻辑整合　「重りが足りない」＋「金属探知機」
[11]使用金属探测器搜查
调查左边的池塘附近
[12]到达ぬすみ旁边的画面，调查水井附近
选择下屏的绳子进行推理
指出『草太の仕掛け』
「減ったロープがどこに行ったのかを示すのは？」
指出『ロープ』
「猿代くんが用意した重りの代わりに落とされた《重り》は…」
指出『死体の所見メモ』
「血を落とさないために、犯人が利用したものとは？」
指出『血のついたシート』
得到逻辑『死体と重りのすり替え』
证据品更新『草太の仕掛け』
[13]逻辑整合「象のアジゾウ」＋「無くなったリンゴ」
得到逻辑『リンゴのカゴ』
[14]逻辑整合「死体と重りのすり替え」＋「リンゴのカゴ」
「ブレイカーで電源を落とされた可能性のあるものとは…？」
指出『監視カメラ映像』
得到证据品『ブレイカー』

水镜法官的推理：

证据品更新『解剖記録』
「ショーの最中に死体を落とせたのは、容疑者だけなのですから」
指出『草太の仕掛け』
怀疑猿代 草太的理由：
「そのチャンスがあったのは、猿代草太だけなのです」
冲击
「事件当日、監視から逃れられる時間が存在していた証拠とは？」
指出『監視カメラ映像』
「それが、可能なのだよ。これを使えばな！」
指出『ブレイカー』
「配電室のカギを手に入れることができた人物とは…」
指出『美和マリー』
「美和所長が犯人である証拠は…」
指出『死体の所見メモ』

没有杀人的理由：

「調べてもいいわよ。刑務所の入り口を通った記録なんてないから」
冲击
「あなたが利用したのは、この場所を通るルートだった…！」
場所を指出『中庭』
「ブレイカーを落とすことを可能にした方法とは…！」
共犯者の存在



「刑務所内で、行動を制限されていなかった人物を示す証拠品とは！」
山野星雄の《腕輪》
「彼女のことを、さらに追及する必要があるだろうか？」
追求する

我的证言：
「ともかく、アイツが被害者さんを刺し殺したのよ」
冲击
追加证言
「チェスボードに入っていたノミを利用したんじゃないかしら？」
指出『チェスボード』

我的证言2：
「お話をしたあとは、すぐに監房へ帰ってもらったわ」
冲击
追加证言
「あたくしが憎んでいたのは了賢。被害者はアイツと無関係じゃない」
指出『内藤のメモ』
「犯人によってノミが凶器だと思いこまされた理由とは…？」
了賢を追い出すための偽装
「所内に刃物を持ちこむ、もう１つの方法を示すものは！」
指出『了賢の鈴』
「イチかバチか、異議を唱えるか？」
異議を唱える
「本当の凶器が隠されている場所。それは…ここだ！」
場所を指出『中庭』
「本当の凶器が隠されている場所は、どこなのですか？」
場所を指出『マップ左下にいるワニ』

当天 下午11:34分



刑务所•走廊

「内藤が猿代くんを信じていた証拠を見せてあげよう」
指出『チェスボード』

第3话 受け継がれし逆転 前篇

4月2日 上午10:05分
12星座美术馆 喷泉广场

· 观看剧情

12月24日 下午5時
拘留所 会面室

· 听天海的叙述

当天 下午6時
比赛会场 喷泉广场

· 观看剧情

当天 某时刻
竞技场 天海的房间

[1]调查中间的巧克力船
调查船身
调查左边的宝箱里面
得到逻辑『何かが壊れる音』
得到证据品『刻印』
调查右边船下的台子
得到逻辑『壊れたスタンド』
[2]全部调查结束后发生剧情
得到逻辑『殴り殺された』
得到证据品『現場の所見メモ』
[3]再次调查巧克力船
调查宝箱里面底部坏掉的部分
指出『現場の所見メモ』
证据品更新『現場の所見メモ』
[4]逻辑整合「何かが壊れる音」＋「壊れたスタンド」
得到逻辑『なぜ壊れたのか？』
[5]调查地图右边的厨房
得到证据品『天海のティーポット』
[6]调查厨房下面的手套
[7]和鉴识课的2人对话
[8]听取右上的男人カザミ的陈述
得到证据品『コンテストのルール』
[9]调查挂画
「信楽くんに額縁のチョコレートの欠けている部分を教えよう」
指出『左下の穴があいている部分』
得到逻辑『荒らされたお菓子』
[10]调查挂画左边的手印
得到证据品『額縁の指のアト』
[11]逻辑整合「なぜ壊れたのか？」＋「荒らされたお菓子」
[12]调查结束
证据品更新『現場の所見メモ』
得到证据品『屋敷のカギ』

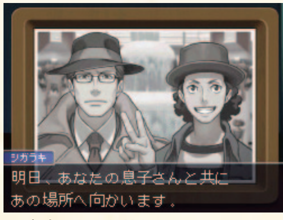
怀疑天海 一誠的理由：

「死体が見えるように…宝箱のフタを壊しておいた」
指出『現場の所見メモ』

第3话 受け継がれし逆転 前篇2

当天 下午7:30分
比赛会场 デリシ–的房间

[1]调查糖果城堡里面
得到逻辑『くずれやすいお菓子』
调查蓝布
调查黄色的岩石
得到逻辑『岩の台座』
调查城堡两侧的柱子和凹槽
得到逻辑『6角形のくぼみ』
[2]逻辑整合「岩の台座」＋「6角形のくぼみ」
[3]再次调查糖果城堡



调查左侧的岩盐灯
得到逻辑『血痕のついた岩塩ランプ』
调查右侧的岩盐灯
在岩盐灯上进行推理
指出『コンテストのルール』
得到逻辑『デリシーのルール違反』
[4]逻辑整合「殴り殺された」＋「血痕のついた岩塩ランプ」
得到证据品『凶器の岩塩ランプ』
[5]和デリシー对话
得到逻辑『お菓子の研究』
[6]调查房间左侧最里面的墙
得到逻辑『室温が高い』
[7]调查房间右侧最里面的人偶
得到证据品『光る布』
[8]逻辑整合「くずれやすいお菓子」＋「室温が高い」
得到逻辑『ニセモノのお菓子』
[9]逻辑整合　「デリシーのルール違反」＋「ニセモノのお菓子」
得到证据品『ニセモノのお菓子』
[10]再次和デリシー对话
得到逻辑『知識が足りない』
[11]逻辑整合「お菓子の研究」＋「知識が足りない」
得到证据品『ニセモノのお菓子』

当天 下午8:05分
比赛会场 喷泉广场

关于凶器：
「だから現場には犯人を特定する証拠が残っていなかったのだ」
指出『光る布』
「天海さんの部屋に残っていた正体不明の証拠品を示すのだ！」
指出『額縁の指のアト』
「デリシーさんがお菓子を作れないという証拠をお見せします」



指出『ニセモノのお菓子』

当天 下午9:00
比赛会场 氷堂的糖果屋

· 观看剧情

第3话 受け継がれし逆転 前篇2

4月2日 上午10:15分
12星座美术馆 喷泉广场

· 观看剧情

当天 某时刻
12星座美术馆 冬之宫殿

[1]调查左侧最里面的开关



[2]调查4座冰雕
得到证据品『冬の宮殿の写真』
[3]和右边的少年、左边的情侣对话

当天 某时刻
12星座美术馆 喷泉广场

・观看剧情

当天 上午10時42分
12星座美术馆 喷泉广场

・观看剧情

当天 上午11:15分
12星座美术馆 喷泉广场

逻辑象棋(ヤハリ)
《矢張の目的》を聞き出せ！
[1]何のためにココにきた？
[2]まだ様子を見る
[3]まだ様子を見る
[4]まだ様子を見る
[5]まだ様子を見る
[6]ふたご座を見にきたのか？
《美術館で何をしていたのか》を聞き出せ！
[1]美術館ではどういった行動を？
[2]パンフレットを貰い忘れたのか？
[3]金を払っていないのか？
[4]緒屋敷さんがいなかったのか？
[5]冬の宮殿に詳しいようだな？
《冬の宮殿》について探れ！
[1]冬の宮殿に入ったのか？
[2]中には入らなかったのか？
[3]被害者のせいで入れなかったのか？
[4]冬の宮殿で何を見たのか？
[5]スケッチはどうしたのだ？
[6]"怖いモノ"を見たのだな？
「矢張が見たモノが何か、この証拠品が示している！」
指出『美術館のパンフレット』
得到证据品『うお座のスケッチ』

当天 上午11:15分
12星座美术馆 秋之宫殿

得到证据品『使用済みガスバーナー』
得到证据品『光る布』
得到证据品『有毒ガスの正体』

一番星的推理:

「有毒ガスの原因は絵の具に含まれるヨクアリウムって薬品だろ？」
指出『有毒ガスの正体』
「有毒ガスはどうやって発生したっていうんだ？」
指出『うお座のスケッチ』
「2種類の薬品が混ざったという証拠を示すのだ！」
指出『床のピンクの水溜り』

第3话 受け継がれし逆転 中篇2

当天 上午12:05分
12星座美术馆 秋之宫殿

「有毒ガスを発生させたのは、ダレですか？」
指出『風見 豊』
「風見豊は、どうやってうお座のガラスケースを開けたんだ？」
指出『使用済みガスバーナー』
「前もって劇薬コロリXを盗み、部屋の偽装ができた人物は…」
指出『緒屋敷 司』

当天 下午1:35分
12星座美术馆 喷泉广场

・观看剧情

第3话 受け継がれし逆転 中篇3

12月24日 下午9:05分
12星座美术馆 喷泉广场

得到证据品『チョコレート』
得到证据品『インスタントカメラ』
得到证据品『氷堂のお菓子部屋』
得到证据品『デリシーの証言』
「まずは1つ目をつきつけてみるとしよう」
指出『刻印』
「そして、この証拠品と共通点があるものは…！」
指出『天海のティーポット』
「なぜなら、氷堂さんの正体は…！」
彫刻家
「緒屋敷さんが撮った2枚の写真とムジュンする証拠品とは…！」
指出『インスタントカメラ』
证据品更新『氷堂のお菓子部屋』

第3话 受け継がれし逆転 中篇4

12月25日 上午10:00
拘留所 会面室

・听取天海的陈述
指出『チョコレート』

当天 上午11:03分
12星座美术馆 喷泉广场

[1]和正在调查喷泉的鉴识官对话
「おそらく…その血液の持ち主は、この人物ではないでしょうか」
指出『氷堂伊作』
得到证据品『被害者の血液』
[2]和右下的ツカサ对话
得到证据品『準決勝時のお菓子』
得到证据品『究極のレシピ』

风见和冰堂的关系：
「偶然同じ菓子コンテストに参加しただけの関係に決まっておる」
指出『準決勝時のお菓子』

风见和冰堂的真正关系：
「決勝戦の前日までは互いに協力して菓子を作っていたとな」
冲击
追加证言
「決勝戦の前日までは協力関係にあり、決勝戦では実力で戦っ



たそうだ」
指出『デリシーの証言』
「時間内に氷菓子を作るために、氷堂さんが使った方法は…」
前日に作った
得到证据品『家族の写真』
得到逻辑『解剖記録が無い』
得到逻辑『消えた被害者の血痕』
得到逻辑『噴水の血液』
[3]逻辑整合「消えた被害者の血痕」＋「噴水の血液」
得到逻辑『死体はどけられた？』
[4]逻辑整合「解剖記録が無い」＋「死体はどけられた？」
「天海さんの部屋の血痕が消えた先を示す証拠とは？」
指出『被害者の血液』

第3话 受け継がれし逆転 后篇

4月2日 下午2:10分
12星座美术馆 喷泉广场

得到证据品『IS-7号事件の資料』
得到证据品『過去のIS-7号事件の証拠品』
「噴水広場に浮かんでいた死体の正体は…！」
指出『氷堂伊作(故人)』



得到逻辑『ミントの香り』
[1]调查喷泉
[2]和鉴识官对话
[3]调查地图左下的茶具
调查食器
得到证据品『ティーポット』
得到逻辑『紅茶の香りがちがう』
[4]和シガラキ对话
[5]调查シガラキ上方的推车
得到证据品『リフト』
[6]调查シガラキ后面的水坑
得到证据品『陶器の破片』
[7]和右下的ヤハリ对话



指出『陶器の破片』
得到逻辑『ポットを入れ替えた』
得到证据品『美女のスケッチ』
[8]再次调查地图左下的茶具
在桌布上进行推理
指出『美女のスケッチ』
[9]和オヤシキ对话
得到证据品『チョコレート』
[10]逻辑整合「紅茶の香りがちがう」＋「ポットを入れ替えた」
得到逻辑『香りのちがうポット』
[11]逻辑整合「香りがちがうポット」＋「ミントの香り」
[12]全部调查结束后发生剧情
得到证据品『ふたご座の成分結果』
[13]和シガラキ对话
得到逻辑『緒屋敷の行動』
[14]和デリシー对话
指出『光る布』
证据品更新『光る布』
得到逻辑『レシピにのっていた』
[15]逻辑整合「緒屋敷の行動」＋「レシピにのっていた」

第3话 受け継がれし逆転 后篇2

当天 下午2:33分
12星座美术馆 喷泉广场
关于12星座美术馆：

「ポール・ホリックさまの作品を世界各地から集めました」
冲击
追加证言
「冬の宮殿の星座は、写真をもとに再現したレプリカを用意しました」
指出『ふたご座の成分結果』

18年前的行动：

「御剣弁護士さまが来られてからは、皆様に紅茶を奥張りしていました」
冲击
「緒屋敷さんはこのタイミングで氷菓子を盗んだのだろうか？」
このタイミングで盗んだ
「彼女はこの場所に氷菓子を隠し、堂々と盗みを行ったのだ！」
指出地点『推车的桌布』
「緒屋敷さんは、この証拠品を使って氷菓子を運んだのだ！」
指出『リフト』
得到证据品『公訴時効の本』
「氷堂さまの死体が隠されていた場所はどこだというのですか！」
指出『冬の宮殿の写真』
「被害者の死体が映っている場所を示すのだ！」
指出场所『左侧的双子雕像』
「どんな証拠品を使って死体を隠していたというのですか！」
指出『光る布』
「館長さまの行動を示す証拠品とは、何なのですか？」
指出『美女のスケッチ』
「死体を隠していたテーブルクロスは、どこにあるというのですか？」
緒屋敷が持っている
「ならば、緒屋敷さんの本当の目的は…！」
真犯人を探すこと
「氷堂氏殺害の犯人を、いま告発するべきだろうか…？」
告発する
「私はこの人物をIS-7号事件の真犯人として告発する！」
風見 豊

第3话 受け継がれし逆転 后篇3

当天 下午3:11分
12星座美术馆 喷泉广场
检事审查会的意向：

「罪を着せるため、風見さまを殺害しようとしたのでしょう」
冲击
追加证言
「これ以上の捜査は必要ないと判断いたしますわ」
指出『ふたご座の成分結果』
得到逻辑『殺害の動機』
得到逻辑『協力関係が壊れた？』
得到逻辑『究極のレシピが目的？』
得到逻辑『フィルムの残数』

[1]逻辑整合「殺害の動機」＋「協力関係が壊れた？」
得到逻辑『氷堂殺害のタイミング』
[2]逻辑整合「フィルムの残数」＋「究極のレシピが目的？」
得到逻辑『アフタヌーンティー』
[3]逻辑整合「アフタヌーンティー」＋「氷堂殺害のタイミング」

逻辑象棋（風見 豊）

《協力した理由》を聞き出せ！
[1]なぜ氷堂と協力していたのか？
[2]まだ様子を見る
[3]起きたまえ！
《風見の本当の目的》をあかせ！
[1]称号以外に目的があるのでは？
[2]まだ様子を見る
[3]まだ様子を見る



[4]レシピにも興味があったのでは？
《レシピの使い道》を聞き出せ！
[1]菓子作りの参考にするのか？
[2]ずいぶんレシピにくわしいな？
[3]レシピの価値を知っているのか？
[4]レシピの正体を知っているだろう！
[5]新薬が必要だったのか？
《何の病気》か聞き出せ！
[1]レシピがないと治らなかったのか？
[2]天海氏の菓子に興味があるはずだ！
[3]どんな息子なのだ？
[4]まだ様子を見る
[5]病気にしては元気だったのだな？
[6]病名は何なのだろうか？
[7]死に関わる病気ではないのだろう？
[8]味覚障害だろうか？
[9]あなたも病気だったのでは？
[10]氷堂と協力していたではないか！

决胜战的糖果：

「決勝戦で味の評価が低かったのは、ひとえにワシの修行不足ゆえ」
冲击
「質問を変えるべきか？」
氷堂について
追加证言
「氷堂どのの息子とワシの息子は、当時同じ小学校に通っておったな」
冲击
「決勝戦で味の評価が低かったのは、ひとえにワシの修行不足ゆえ」
冲击
「質問を変えるべきか？」
準決勝戦について
追加证言
「準決勝戦では氷堂どのとの協力以外、決勝戦と大きな違いはない」
指出『家族の写真』
「応援以外、小学生の息子に何ができるというのですかな？」
お菓子の味見をさせた
「竪琴から検出された塩分の正体は何だというのですか？」
指出『凶器の岩塩ランプ』
「なぜ、風見さまは氷堂さまの死体を凍らせる必要があったのですか？」

不逮捕风见的理由：

「この国の殺人罪は、15年で時効になるのだろう？」
冲击
「いまの風見の証言で、気になる情報があっただろうか？」
西鳳民国での修行について
追加证言
「その後、ワシは西鳳民国で修行して世界一の菓子職人の地位を得た」
指出『公訴時効の本』
「どうする…異議をとなえるべきだろうか？」
異議をとなえる
「時効を打ちくだく証拠品を、ミカガミ裁判官に示す！」
指出『IS-7号事件の資料』
「IS-7号事件の資料ですわねどのページを見ればよいのですか？」
容疑者のデータ

当天 下午4:56分
拘留所 会面室

「天海さんと緒屋敷さんをつなぐ、キズナの証を…」
指出『チョコレート』

第4话 忘却の逆転 前篇

4月5日 下午1:23分
上级检事执务室 · 1202号

・听取迷之少女的陈述
得到证据品『ヤタガラスのバッジ』
得到证据品『忍者ナンジャのお面』
得到证据品『手紙』
得到证据品『チケットの半券』
得到证据品『紫の花』

当天 某时刻
高塔 · 广场

得到证据品『ビッグタワーのパンフレット』

当天 下午2:18分
高塔 · 屋顶展望台

展望台的记忆：
「…思い出せないんです…なにも、思い出せない…」
冲击
追加证言
「でも…桜の木の下から…赤い…何かを見た気がします」
冲击
追加证言
「でも…そう、屋台の向こう側から、だれかが歩いてきて…」
指出『ビッグタワーのパンフレット』
得到证据品『美雲の記憶』

第4话 忘却の逆転 前篇2

当天 下午2:36分
检事审查会 · 审议室

[1]和警官对话

得到逻辑『セキュリティ』
[2]调查北侧的女神像
画面切换后调查脚下的血痕
[3]全部调查完毕后发生剧情
[4]调查尸体的脸
调查左胸的口袋
调查外套
调查笔记本
调查右手
得到逻辑『カードキー』
调查右下的烛台
得到证据品『凶器のしょく台』
调查胸口右侧紫色的东西
在紫花上进行推理
指出『紫の花』
证据品更新『紫の花』
[5]逻辑整合「セキュリティ」+「カードキー」
得到证据品『カードキー』
[6]全部完成后调查结束
得到证据品『検死結果』

怀疑一条美云的理由：
「彼女は審議室に侵入して、盗みを働こうとした」
指出『カードキー』
得到证据品『カードキーの使用記録』
得到证据品『被害者の持っていた手紙』

美云的信：
「それがこの手紙カゴメさんが左胸ポケットに守っていたものです」
指出『検死結果』
「ミクモくんとは別の容疑者を示す証拠品は…！」
指出『カードキーの使用記録』
证据品更新『カードキーの使用記録』

第4话 忘却の逆転 中篇

当天 下午5:58分 上级检事执务室・1202号

・观看剧情

当天 下午6:42分 高塔・屋上展望台

[1]和老婆婆对话
[2]调查樱树
得到逻辑『美雲の立っていた場所』
[3]调查左边的栏杆
得到逻辑『柵』
[4]调查结束后来到地图中间发生剧情
[5]电视新闻剧情后，调查右边的电视
在光亮的台阶上进行推理
指出『ビッグタワーのパンフレット』
得到逻辑『51階がある？』
[6]和美云对话
得到逻辑『月』
[7]逻辑整合「柵」+「月」
得到逻辑『美雲の落ちた場所』
[8]逻辑整合「美雲の立っていた場所」+「美雲の落ちた場所」
[9]调查樱树
调查树下的小屋
得到逻辑『ハッチに落ちた？』
[10]逻辑整合「ハッチに落ちた？」+「51階がある？」
得到逻辑『美雲の落ちた場所』

第4话 忘却の逆転 中篇2

当天 下午7:06分 51层・仓库

证据品更新『ビッグタワーのパンフレット』
[1]调查地图左下的架子
得到逻辑『値札』
调查左上24,000的布
在布上进行推理
指出『凶器のしょく台』
调查840,000的布偶
得到证据品『ぬいぐるみ』
[2]调查地图左上的面具架子
在空位上进行推理
指出『忍者ナンジャのお面』
调查面具下的瓦楞纸箱
[3]调查地图右下的桌子
得到逻辑『大金』
[4]逻辑整合「値札」+「大金」
[5]调查地图中间的石像后发生剧情
[6]和ナツミ对话
得到证据品『仮面』
得到逻辑『オークションの客の出入り』
得到证据品『マスターの特徴』
[7]和ナツミ对话结束后指出『検死結果』

逻辑象棋（ナツミ）

《何を隠しているのか》を聞き出せ！
[1]落ち着いて話合いを…
[2]まだ様子を見る
[3]そうあなたの弟子だろう
[4]情報を渡したまえ！
[5]私はアナタの弟子と知り合いだが？
[6]スクープを持っているのだな？
《スクープの内容》を聞き出せ！
[1]闇オークションと関係が…？
[2]潜入中に何か聞いたのか？
[3]それは何かの事件だろうか？
[4]不法侵入は問題だ！
[5]スクープとは殺人事件のことか？
[6]取材中に物音が聞こえたのだろう？
《情報のしんぴょう性》を聞き出せ！
[1]遭遇したというのは本当？
[2]まだ様子を見る
[3]事件の内容を詳しく…
[4]正確な記事が目標なのにか？
[5]証明ができるのか？
[6]まだ隠していることはないか？
[7]まだ語っていないことがあるはず！
得到证据品『ナツミの写真』
得到逻辑『被害者が消えた』
得到逻辑『ナツミの証言書』
[8]逻辑整合「オークションの客の出入り」+「被害者が消えた」
得到逻辑『死体を隠した？』
[9]调查结束后发生剧情，使用鲁米诺试剂
[10]调查下面被锁住的箱子
在箱子里使用鲁米诺试剂，浮现血痕
得到逻辑『衣装箱の血痕』





[11]调查升降装置
使用鲁米诺试剂，浮现血痕
得到证据品『隠しリフトの血痕』
[12]逻辑整合「死体を隠した？」+「衣装箱の血痕」
得到证据品『衣装箱』
[13]调查后剧情结束

当天 下午7:43分
检事审查会・审议室

メイ的推理：
「証拠は審議室で見つかった血痕！
これで決まりね、御剣 怜侍」
指出『隠しリフトの血痕』
「審議室と倉庫で血痕の量が違ったのは…」
審議室で凶器が抜かれた
得到证据品『審議室の血痕』

メイ的推理2：
「犯人は商品の受け渡し場所である倉庫で被害者を待ちぶせた」
冲击
追加证言
「犯行が起きたのは、オークション終了後だと思われるわ」
指出『ナツミの証言所』

第4话 忘却の逆転 后篇

4月6日 某时刻
拘留所・牢房

・观看剧情

当天 某时刻
拘留所・面会室

・和ミカガミ对话

当天 某时刻
拘留所・牢房

・在房间里调查后发生剧情

逻辑象棋（バンサイ）

《なぜ逮捕を急ぐのか？》を聞き出せ！
[1]逮捕を急ぐ理由は…？
[2]まだ様子を見る
[3]まだ様子を見る
[4]うまくいっている…とは？
《捜査は十分だったのか？》聞き出せ！
[1]アナタの独断では？
[2]検事バッジなど必要ない！
[3]捜査に費やした時間は？
[4]まだ様子を見る
[5]まだ様子を見る
[6]決まっている…？
[7]逮捕は仕組まれていた！
□逮捕の正当性□を聞き出せ！

[1]まだ聞きたいことがある！
[2]根拠を提示したまえ！
[3]まだ様子を見る
[4]事件のことを話したくないのだろう？
[5]まだ様子を見る
[6]まだ聞きたいことがある！
[7]判断を下したのはダレ…？
[8]証拠品は覚えていたではないか！
[9]もちろんアナタだ！
《どこまで知っているか》聞き出せ！
[1]やけに詳しくないだろうか？
[2]まだ様子を見る
[3]さっきは忙しいと言っていたが…
[4]気絶しているところを見たのか？
[5]ミクモくんについて…
[6]事件の全貌を知っているのでは？
[7]まだ様子を見る
[8]持たされていた、だと？
[9]ミクモくんは犯人ではない！
[10]真犯人は別に存在する！

当天 上午8:30分
检事审查会・审议室

案件概述：
「展望台へ出たカゴメさまは、



そこで一条 美雲におそわれた」
指出『ナツミの写真』
「被害者が展望台にあがる前に事件が起きていた証拠は！」
指出场所『左手帯血』
「この写真が示す、被害者の本当の状態は…」
事件直後は息があった

御剑的矛盾：
「そう、三またのしょく台で"胸を"刺されていたのです」
指出『赤いレインコート』
「傷を負った順序で発生するムジュンそれを示す証拠品は？」
指出『検死結果』

由于被欺负：
「考えてもごらんよ本人が”殺した”って言ってるんだ」
冲击
「キミは殺人などおこさないなぜなら、キミの正体は…！」
指出『ヤタガラスのバッジ』



★　　　调查牛布偶
调查右角
证据品更新『ぬいぐるみ』
「音声が犯行の瞬間であることを示す証拠は…！」
指出『検死結果』
「録音が犯行の瞬間だと示すポイントは…！」
指出场所『烧伤』
「これまでのことで、判明した新ジジツとは…！」
犯人はマスター
「犯人がマスターだと推測できる、現場に残されていた痕跡とは？」
指出『審議室の血痕』
「万才が犯人である証拠を…」
提示できない
证据品更新『ナツミの証言書』

验尸报告的错误：
「“検死結果を間違えて書くわけがない”…アイタッ！」
冲击
证言変更
「“検死結果は、この子にしっかり伝えたアトのことは知らん！”」
指出『検死結果』
「武藤さんは、今回の事件で重要な役割をになっていたのだ！」
武藤は事件の共犯者
「犯人が2人いないと犯行が成立しない、なぜなら…！」
お客の数があわないから
「武藤さんが倉庫内でかくれていた場所とは…！」
指出『衣装箱』
「すりかわりが気づかれなかった理由とは？」
被害者の服を奪ったから
得到证据品『武藤の証言』
证据品更新『解剖記録』
「オークション会場で使われた円筒形の鈍器のようなものとは…」
オークションハンマー
「凶器がオークションハンマーである証拠は…」
指出『ナツミの証言書』



第4话 忘却の逆転 后篇2

当天 某时刻
检事审查会・审议室

得到证据品『IS-7号事件の資料』
证据品更新『マスターの特徴』

关于被害者・籠目 つばさ：
「あんまり個人的なおつきあいはないんだよねー」
冲击
追加证言
「彼女の手にヤケドがあることも、初めて知ったくらいだよ」
冲击
追加证言
「いつも手袋をしてたのは、ヤケドを隠したかったのかもしれないねー」
指出『ぬいぐるみ』
「被害者のヤケドが見えなかったら、何がわかるっていうんだ！」
犯人にもヤケドがあった
「犯人のヤケドはどこにあったのか？…そのコンキョをさァ！」
指出『マスターの特徴』
「真犯人のカオのヤケドを示す、コンキョを提示してください！」
指出『武藤の証言』

当天 上午9:44分
检事审查会・审议室

「おそらく、キミの記憶を一番混乱させた原因はこれだろう」
2つの場所の記憶
「おそらく、ビッグタワー屋上にあったものがキミを混乱させたのだ」
指出场所『樱树』(右侧的货摊也可以)

当天 上午9時53分
51层・仓库

「黒幕の存在を示す証拠品を、示していただきましょう」
指出『被害者の持っていた手紙』

第5话 大いなる逆転 前篇

4月6日 上午10:02分
塔前广场

・观看剧情

当天 上午10:05
塔里・空地

[1]和ナツミ对话
[2]和员工对话
得到证据品『怪獣映画のチラシ』
得到逻辑『数字錠がかかっていた』
[3]和ロウ对话
[4]调查大总统的尸体
得到逻辑『ふみつぶされた？』
得到证据品『死体の所見メモ』
调查裂开的混凝土
得到证据品『怪獣の足跡』
得到逻辑『3つの足あと』
调查右上的角
在角上进行推理
指出『怪獣映画のチラシ』
[5]和员工对话，听取「角のカケラ」的陈述
得到逻辑『角のカケラ』
[6]调查地图右侧的栏杆
得到证据品『ビッグタワー』
得到逻辑『こじ開けられた裏口』
得到逻辑『へこんだフェンス』
[7]调查右下的悬挂式摄像机和盖布
[8]逻辑整合「こじあけられた裏口」＋「数字錠がかかっていた」
得到证据品『撮影所のカギ』
[9]逻辑整合「角のカケラ」＋「へこんだフェンス」
得到逻辑『怪獣のアタマ』





[10]逻辑整合「怪獣のアタマ」＋「ふみつぶされた？」
得到证据品『怪獣映画のチラシ』
得到逻辑『数字錠がかかっていた』
[11]调查结束后发生剧情
[12]和シモン对话
得到证据品『記念写真』
[13]调查楼梯来到屋顶
调查ボルモス的脑袋
得到证据品『ボルモスのアタマ』
得到证据品『ボルモスのぬいぐるみ』
调查加热器和炉子
调查右侧坏掉的桌子和照明器
[14]全部调查完毕后发生剧情
得到证据品『監視カメラ映像』

怀疑ミカガミ的理由：
「そして、大統領をこの場所へと突き落とした一昨日の夜のことさ」
指出『記念写真』
「この証拠がミカガミ裁判官が死体を隠せなかったことを示している！」
指出『撮影所のカギ』

怀疑ミカガミ的理由2：
证据品更新『監視カメラ映像』
「エレベータ以外に大統領が下に降りる方法なんてねえだろ？」
指出『ビッグタワー』
得到证据品『ナツミの証言書』

当天 上午10:54分
高塔前广场

・观看剧情

第5话 大いなる逆転 前篇2

当天 上午11:23分
地方法院・第3法庭



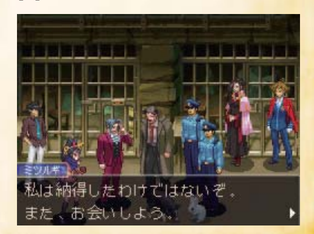
・观看剧情

当天 上午11:38分
地方法院・大厅

[1]和メイ对话
[2]和シガラキ对话
[3]和2人对话后发生剧情
「証拠の行方を知るために、話を聞かなければならないのは？」
指出『一柳弓彦』

逻辑象棋（ミカガミ）

《大統領と何を話したか》聞き出せ！
[1]大統領と何を話していたのだ？
[2]まだ様子を見る
[3]今朝は助けてくれたではないか！
《水鏡の隠し事》を聞き出せ！
[1]一柳検事はどこにいるのだ？
[2]まだ様子を見る



[3]他にダレか心配な人が？
[4]裁判官の前に、1人の人間だろう！
《ダレを捜しているのか》聞き出せ！
[1]一柳検事を捜しているのか？
[2]まだ様子を見る
[3]"あの子"とはダレだ？
[4]大怪獣ボルモスを捜しているのか？
[5]死んだ場所に何か問題が？
[6]第一発見者はスタッフだが
[7]ダレを捜しているのだ？
[8]"あの子"が行方不明なのだろう？
[9]ボルモス映画の関係者なのでは？
《シモンを捜す理由》を聞き出せ！
[1]彼のファンなのだろうか？
[2]まだ様子を見る
[3]本人から聞いたのか？
[4]彼と知り合いなのか？
[5]まだ様子を見る
[6]シモンくんと話したはずだ！
[7]彼はいま、どこにいるのだ？
[8]2人は知り合いのはずだ！
[9]連れ去った者だろうか？

当天 下午12:10分
高塔前广场

[1]和荷星对话
[2]调查地图左侧的外景巴士
得到证据品『シモンの練習映像』
[3]调查外景巴士前的器材



得到逻辑『盗まれた箱』
[4]和警官对话
得到逻辑『出入りした車』
[5]和出租车司机对话
得到逻辑『2人組の男』
[6]调查地图右侧的火车
得到证据品『青いトラック』
[7]调查后发生剧情
[8]和ナツミ对话
[9]和ハヤミ对话
指出『記念写真』
得到逻辑『黒服の男たち』
[10]逻辑整合「2人組の男」+「黒服の男たち」
得到逻辑『2人だけだった』
[11]逻辑整合「2人だけだった」+「盗まれた箱」

当天 下午12:57分

[1]调查绿色的箱子
[2]调查箱子前面的手套
得到证据品『メカニックグローブ』
[3]调查车子
[4]调查右下方的水泥袋
[5]调查墙上挂着的工具
[6]调查完毕后发生剧情

逻辑象棋（イチヤナギ）

《一柳検事の本音》を聞き出せ！
[1]キミの話を聞かせてくれたまえ
[2]まだ様子を見る
[3]まだ様子を見る
[4]まだ様子を見る
[5]自分自身を信じたまえ！
[6]力不足のことだろうか？
《誘拐犯の情報》を聞き出せ！
1]なぜ自分の家で幽閉されていた？
]まだ様子を見る
3]主人とは一柳 万才のことでは？
[4]ダレに誘拐されたのだ？
[5]万才が誘拐犯の黒幕だ！
[6]そんなワケがないだろう！



[7]誘拐犯の目的を知っているか？
[8]万才の目的は別にある！
[9]何を質問されたのだ？
《何を思い出したのか》聞き出せ！
[1]何を思い出したのだ？
[2]万才のことだろうか？
[3]まだ様子を見る
[4]まだ様子を見る
[5]父親に認められたかったのだな？
[6]父親の役に立ちたいのだろう？
[7]それを言うなら汚名返上だ！
《万才のヒミツ》を聞き出せ！
[1]美和と万才につながりが？
[2]他にも関わりが？
[3]まだ様子を見る
[4]裁判の証拠品は？
[5]まだ様子を見る
[6]万才に証拠品を預けたのでは？
[7]裁判をうやむやにするつもりだ！
《これからの生き方》を聞き出せ！
[1]検事の道は続けるのか？
[2]自分で考えたまえ！
[3]父親と同じ道を歩むのか？
[4]情けは人のためならずだろう
[5]私が道を示そう
[6]これからどうするつもりだ？
[7]"馬子"にも衣装だ
[8]まだ様子を見る
[9]父親とは違う検事になるのだろう？

当天 下午1:15分
高塔前广场51层・仓库

得到证据品『IS-7号事件の資料』
[1]来到51层仓库后调查左下的保险柜
得到证据品『内藤についての報告書』
得到证据品『内藤の遺品』
[2]从左上的梯子出去

高塔前广场

「おそらくヤツは、私たちのことを…」
盗聴している
「盗聴器が仕掛けられていると思われるものは…？」
指出『ヤタガラスのバッジ』
[1]ヤタガラスのバッジの裏側を調べる
证据品更新『ヤタガラスのバッジ』
得到证据品『盗聴器』
得到逻辑『ハレツ音』
[2]和ハヤミ对话
得到证据品『速水の録音テープ』
[3]和ソウタ对话
得到逻辑『コロシアムのイベント』
[4]和ミリカ对话
[5]和イトノコ刑警对话
[6]调查垃圾场
调查右下的牛奶包装
调查左边的告示牌
得到逻辑『ゴミ捨て場』
[7]逻辑整合「ハレツ音」＋「コロシアムのイベント」
得到逻辑『コロシアムの周辺』
[8]逻辑整合「ゴミ捨て場」＋「出入りした車」
「シモンくんをさらったゴミ収集車が本物だったことを示すのは…」
指出场所『画面中间的锁』
得到证据品『ゴミ処分場』
[9]逻辑整合「ゴミ処分場」＋「コロシアムの周辺」



当天 下午2:16
地方法院・第3法廷

「美和マリーと万才の関係を示す証拠品とは？」
指出『内藤についての報告書』
[1]剧情过后，弓彦出场
[2]调查证据品里面
「私が考えていたのは…」
新聞紙
[3]仔细调查报纸



调查报纸背面手印的指纹部分
「つきつけようこの指アトと、オヤジをつなぐ証拠品を！」
指出『メカニックグローブ』
「まぎれもない共通点が、ここにある！」
字母A

第5话 大いなる逆転 中篇

当天 下午2:52
塔中・空地空き地
シモン的练习：

「よくあることでさいつもと変わったことは特になかったな」
指出『シモンの練習映像』
「怪獣の足跡以外に昨日の夜に起こった特別なこととは？」
指出『ボルモスのアタマ』

亲子共犯说：

「そこにおいてある怪獣のキグルミの中にな…」
冲击
追加证言
「気ぐるみの中は土で汚れている死体を隠したときに付いたんだろう」
指出『死体の所見メモ』
「キグルミの中についているものと似た土を見たのは…」
指出『メカニックグローブ』
「灰色の物体の正体は…」
コンクリート



「なぜ、怪獣の足あとを作ったのか考えられるとすれば…」
何かを掘り出した
「この映像が撮られたときに、万才が撮影現場にいた証拠は？」
指出场所『きぐるみの右にあるバッグ』
证据品更新『メカニックグローブ』
「マミヤさんが見たヒョッシーの正体は？」
指出场所『左侧的悬挂摄像机』
「これが、マミヤさんの見たヒョッシーのハダだったのだよ！」
指出『右側にある白いシート』
证据品更新『王帝君の解剖記録』
「画面の中に、新たな手がかりが映ってないだろうか？」
指出场所『将画面右上方扩大后的人影』

练习中发生的事情：

「その横に、大統領が倒れてたんだよ…」
冲击
「もう少しくわしく聞いてみるか？」
くわしく追求する
「死体なのか分からなかった血も出てないし服も汚れてなかったから」
指出『王帝君の解剖記録』
得到证据品『花束』
证据品更新『王帝君の解剖記録』
得到证据品『睡眠薬』



「12年前と今回の事件の関係を示す証拠などあっただろうか？」
指出『内藤についての報告書』
得到证据品『SS-5号事件の資料』

当天 下午3:25分
塔前广场

· 观看剧情

儿童看护设施

[1]调查两边的足迹
[2]调查尸体
得到证据品『亀井隆二の解剖記録』
调查尸体
得到证据品『血のついたボタン』
调查尸体头部附近的血
调查相机
得到证据品『亀井の写真』
调查手机
得到证据品『亀井の目撃証言』
调查砖块
得到证据品『凶器のレンガ』
调查左上黄色的花
[3]调查尸体左边的花坛
得到逻辑『花壇』
[4]调查地图左上烧焦的柱子
得到证据品『火事』
[5]和ロウ对话
[6]逻辑整合「3つのあしあと」＋「花壇」
「万才が花壇の近くの穴を掘った理由を示すのは？」
指出『内藤についての報告書』
得到逻辑『バンサイがほりだしたもの』
[7]调查结束后发生剧情
得到逻辑『バンサイは誘拐犯？』
[8]调查诱拐犯和大总统
调查雪人
在雪人右眼部分进行推理
指出『血のついたボタン』
「ボタンが雪だるまの目だとするとムジュンしてくるのは？」
被害者のいた場所
[9]调查结束后发生剧情
[10]调查左边的足迹
[11]调查尸体的脚，确认鞋子
得到证据品『被害者の靴』
得到逻辑『死体は移動されている』
[12]调查融化的雪人
调查雪人右边花坛中砖块被搬起的痕迹
[13]逻辑整合「バンサイがほりだしたもの」＋「バンサイは誘拐犯？」
证据品更新『怪獣の足跡』
[14]逻辑整合「凶器のレンガ」＋「レンガが足りない」
得到逻辑『雪だるま近くのレンガ』
[15]逻辑整合「死体は移動されている」＋「雪だるま近くのレンガ」
调查人员密集的地方
「ニセモノの可能性のある証拠品とは…？」
指出『亀井の写真』
证据品更新『亀井の写真』
「この場所以外に大統領と誘拐犯がいた可能性のあるのは？」
指出场所『左上熄灭的电灯附近』



[16]按Y键切换至ぬすみ的《死体発見時》状态
[17]调查尸体
[18]调查地图中间尸体最初所在的位置
调查血痕
得到证据品『ナゾの血痕』
在血痕上进行推理
指出『火事』
得到证据品『子供の絵』
「少年の残していったものと関連のある証拠品とは？」
指出『ボルモスのぬいぐるみ』

第5话 大いなる逆転 中篇2

当天 下午4:51分
塔里 · 空地



SS-5案件的真相：

证据品更新『SS-5号事件の資料』
「亀井がいなければ、殺人は起こらず誘拐だけで終わっていただろう」
指出『ナゾの血痕』
「この証拠品が、あの夜に何があったのかを示している！」
指出『子供の絵』
「そして、その反対側に立っている人物は…」
指出『鳳院坊 了賢』
「2人の大統領の存在する可能性とは？」
ホンモノと影武者
「大統領が2人いた証拠がないだろうか？」
指出『SS-5号事件の資料』
「ニセモノだとわかった証拠品…それは…！」
指出『亀井の写真』
「ホンモノの王大統領の死体は、ここに存在したのだ！」
指出『怪獣の足跡』
证据品更新『怪獣の足跡』
「影武者が足跡を残さずに死体を運ぶことが出来た理由を示すのは？」
指出『被害者のクツ』
证据品更新『SS-5号事件の資料』

帮助了贤的人：

「あのとき、コゾウと再会しなければ危ないところだったわい」
冲击
「了賢の話の気になる点」
ある
「気になるのは…」
日付
「了賢が子供たちを見つけた日付が意味するものとは？」
指出『IS-7号事件の資料』

了贤和“小孩子”在那之后：

「セッソウが獄中に入ってからもコゾウとの交流は続いておった」
冲击
得到证据品『通信チェスの紙』
「内藤とIS-7号事件をつなげる証拠はないだろうか？」
指出『内藤の遺品』
「指輪とチェスボード…調べるべきなのは？」
指輪
证据品更新『内藤の遺品』
「点字で手紙を書くというのも、なかなか楽しいものだったのじゃが」
指出『通信チェスの紙』
证据品更新『通信チェスの紙』



「《黒幕》の正体は…！」
指出『猿代 草太』
「画面の中に、新たな手がかりが移ってないだろうか？」
指出场所『画面左上の窓のブラインドを拡大して、目の部分』

第5话 大いなる逆転 后篇

当天 下午5:30分
立见・马戏团 马戏团小屋
气球的练习：

「たしかに一昨日の夜にバルーンの練習をしましたよ」
冲击
追加证言
「バルーンとカゴを詰んだトラックを出したのも一昨日が最後でしたよ」
指出『青いトラック』
得到证据品『ライオンのバルーン』
「このトラックが私のみたものだと証明できる可能性があるのは…」
指紋検出
「トラックがタワー前にいたことを示す指紋とは誰のものか？」
御剣怜侍
・检验指纹
点击下屏使用粉末，然后对着MIC吹气吹掉多余的部分
「ミクモくんとシモンくん、2つの誘拐の共通点は？」
指出『睡眠薬』
「《黒幕》の正体につながる可能性のある証拠品は…？」
指出『通信チェスの紙』
「この証拠品が、キサマが氷堂の息子ではないことを示している！」
指出『内藤の遺品』

教唆杀人：

「まあ言ってたかも知れないけど証明する方法ないもんなぁ」
指出『速水の録音テープ』
「ソウタの会話が録音されている可能性があるのは？」
一昨日の夜
「銃声と事件をむすびつける証拠品とは？」
指出『王帝君の解剖記録』
「銃弾が命中した可能性のある証拠品は？」
指出『ライオンのバルーン』
・バルーンのカゴの底にある弾痕を調べる
证据品更新『ライオンのバルーン』

前天夜里，屋顶上：

「オレに銃口を向けて、撃ってきたんだ」
冲击
「ヤツの発言にモンダイは無いか？」
モンダイがある
追加证言
「大統領は、1発撃ったあと、51階に通じるハッチに入ったよ」
指出『ナツミの証言書』
「エレベータでも51階でもない、大統領が屋上を抜け出した方法は？」
指出『ライオンのバルーン』

关于大总统杀人犯：

「大統領は、怪獣のアタマの下敷きになったんだろ？」
指出『ライオンのバルーン』
「キサマが利用した死体の隠し場所はここだ！」
指出场所『ひのまる倉庫』
「これに、殺害のコンセキが残っているはずだ！」
指出『ライオンのバルーン』
「被害者をふみつけたバルーンに残っているはずのコンセキは？」
指出『花束』

4月8日 下午2:54分
检事审查会审议室

・剧情过后，整个游戏结束

后记：故事情节跌宕起伏，最后发现真正的幕后黑手竟然是那个谁……在这里就不多说了，大家自己玩吧：）



2011年NDS&3DS游戏发售表

硬核：想买3DS机器的朋友或许可以再等等。这个月有《死或生 维度》，还有相当多人推崇的《钢铁驾驶者》，等着看了。第三方大公司似乎重心已经开始往3DS倾斜了，DS上大作变少。4月21日的口袋妖怪主题的打字游戏看上去很有意思，只是必须要键盘配件了，否则很难打字快。

4月 本月关注：毁灭公爵 临界质量、对战与收服！口袋妖怪打字练习DS

1日	乐高大战 忍者出击	LEGO Battles: Ninjago	Warner Bros	RTS
5日	毁灭公爵 临界质量	Duke Nukem Trilogy: Critical Mass	Deep Silver	ACT
7日	好想告诉你传达的感情	君に届け 〜伝えるキモチ〜	NBGI	AVG
7日	真·翡翠の雫緋色の欠片2 DS	真・翡翠の雫 緋色の欠片2 DS	Idea Factory	AVG
12日	Rio	Rio	THQ	ETC
12日	Squinkies	Squinkies	Activision	ACT
14日	化妆品乐园 公主生活	Cosmetic Paradise Princess Life	Global A	ETC
15日	儿童神秘故事	Junior Mystery Stories	Avanquest	PUZ
15日	神秘故事 远古神灵的诅咒	Mystery Stories: Curse of the Ancient Spirits	Avanquest	PUZ
15日	菲尔泰勒飞镖	Phil Taylor's Power Darts	Funbox Media	SPG
21日	对战与收服！口袋妖怪打字练习DS	バトル＆ゲット！ ポケモンタイピングDS	Nintendo	ETC
21日	名侦探柯南 苍蓝宝石的轮舞曲	名探偵コナン 蒼き宝石の輪舞曲	NBGI	ACT
21日	妖精的尾巴卡尔迪亚大圣堂	Original story from FAIRY TAIL 激突！カルディア大聖堂	Hudson	RPG
21日	东大将棋 名人战道场DS	東大将棋 名人戦道場DS	NCS	TAB
22日	好莱坞档案 谋杀现场	Hollywood Files: Murder on the Scene	Foreign Media	PUZ
28日	薄樱鬼 游戏录	薄桜鬼 遊戯録	Idea Factory	AVG
28日	美丽生活2	きれいずきん生活2	Columbia Music	ETC

3月 本月关注：钢铁驾驶者、死或生 维度、雷曼3D、幽灵行动 影子战争

3日	上海3D方块	上海3Dキューブ	SunSoft	PUZ
3日	超级猴子球3D	スーパーモンキーボール3D	SEGA	ACT
10日	沥青都市3D氮气加速	Asphalt 3D: Nitro Racing	KONAMI	RAC
17日	钢铁驾驶者	Steel Diver	Nintendo	ACT
17日	分裂细胞3D	Tom Clancy's Splinter Cell 3D	Ubisoft	AAVG
24日	死或生 维度	Dead or Alive: Dimensions	Koei Tecmo Games	FTG
24日	高达 3D战斗	ガンダム ザ・スリーディーバトル	NBGI	ACT
24日	疯狂兔子 时间旅行	Raving Rabbids: Travel in Time	Ubisoft	AVG
24日	模拟人生3	The Sims 3	EA	SIM
27日	乐高星战3 克隆人的战争	LEGO Star Wars III: The Clone Wars	LucasArts	ACT
27日	麦登NFL橄榄球	Madden NFL Football	EA	SPG
27日	雷曼3D	Rayman 3D	Ubisoft	ACT
27日	幽灵行动 影子战争	Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars	Ubisoft	SRPG
31日	苍翼默示录 连续变换2	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II	Taito	FTG
31日	火影忍者疾风传 忍立体绘卷！最强忍界决战！	NARUTO-ナルト-疾風伝 忍立体絵巻!最強忍界決戦!	Takara Tomy	ACT
31日	Nikori数独3D	ニコリの数独3D ～8つのパズルで1000問	HUDSON	PUZ
31日	职业家庭棒球2011	プロ野球 ファミスタ2011	NBGI	SPG
31日	职业棒球之魂2011	プロ野球 スピリッツ2011	KONAMI	SPG
31日	虚拟射手XX	Virus Shooter XX	Dorart	ACT

4月 本月关注：海贼王 无限巡航SP、十项全能 极限

1日	好莱坞罪行3D	James Noir's Hollywood Crimes	Ubisoft	PUZ
7日	立体忍者	Cubic Ninja	AQ Interactive	PUZ
7日	海贼王 无限巡航SP	ワンピース：アンリミテッドクルーズ スペシャル	NBGI	ACT
15日	吹气球2	Balloon Pop 2	UFO Interactive	ACT
28日	十项全能 极限	Deca Sports Extreme	HUDSON	SPG

2010年PSP游戏汉化年表

剑纹：PSP游戏依然强势，据说日本地区PSP已经卖断货了（虽然欧美比较惨……）。3月值得玩的游戏有好几个，而且有好几个不错的RPG游戏。截稿前《纷争2最终幻想》已经出了，游戏安装居然要花费20多分钟，素质还是让人满意的，目前正由某人紧急攻略中。我个人期待经典迷宫X2。

3月　本月关注：纷争012最终幻想、女神异闻录2罪、经典迷宫X2、最终幻想4 完全版

3日	纷争012最终幻想	Dissidia 012: Duodecim Final Fantasy	Square Enix	FTG
3日	女神异闻录2罪	ペルソナ2 罪	Atlus	RPG
8日	Star Driver 闪亮的塔科特 银河美少年传说	STAR DRIVER 輝きのタクト 銀河美少年伝説	NBGI	ACT
8日	美国职棒大联盟11 The Show	MLB 11: The Show	SCE	SPG
8日	美国职棒大联盟2K11	Major League Baseball 2K11	2K Sports	SPG
10日	浪客剑心 再闪	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚 再閃	NBGI	FTG
17日	纸箱战机	ダンボール戦機	Level 5	ACT
24日	汝名艾丽斯	Are you Alice?	Idea Factory	AVG
24日	经典迷宫X2	Classic Dungeon X2	Nippon Ichi	RPG
24日	最终幻想4 完全版	FINAL FANTASY IV Complete Collection	Square Enix	RPG
24日	黑塔利亚携带版	学園ヘタリア Portable	Idea Factory	AVG
24日	星座彼氏冬季篇携带版	StarrySky in Winter Portable	Asgard	AVG
24日	凉宫春日的追想	涼宮ハルヒの追想	NBGI	AVG
31日	苍翼默示录 连续变换2	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II	Arc System Works	FTG
31日	三叶草国爱丽丝	クローバーの国のアリス	Quinrose	AVG



↑纷争2将在下期刊登详细攻略。



↑另一个FF游戏，复刻版FFIV也将在3月推出。

4月　本月关注：啪嗒砰3、第二次机器人大战Z 破界篇、最后的约束的故事

7日	地球防卫军2 携带版	地球防衛軍2 PORTABLE	D3P	ACT
7日	心跳水浒传	どきどきすいこでん	Irem	RPG
7日	石榴石的摇篮携带版 键之姬巫女	ガーネット・クレイドル ポータブル～鍵の姫巫女～	Idea Factory	AVG
7日	公主国境携带版	プリンセスフロンティアポータブル	Alchemist	AVG
12日	啪嗒砰3	Patapon 3	SCE	ACT
14日	秋叶原之旅	AKIBA'S TRIP	Acquire	ACT
14日	第二次机器人大战Z 破界篇	第2次スーパーロボット大戦Z 破界篇	NBGI	SRPG
14日	女神异闻录2 罪	Persona 2: Tsumi	Atlus	RPG
21日	高校狂师	ガチトラ！-暴れん坊教師 in High School-	Spike	ACT
21日	S.Y.K莲开传 携带版	S.Y.K ～蓮咲伝～ Portable	Idea Factory	AVG
21日	SNK街机经典零	SNK ARCADE CLASSICS 0	SNK Playmore	ETC
28日	晨曦时、梦见兮	あさき、ゆめみし	Quinrose	AVG
28日	冬宫 暗之巫女与众神之戒	エルミナージュ ～闇の巫女と神々の指輪～	Starfish SD	RPG
28日	最后的约束的故事	最後の約束の物語	Image Epoch	AVG
28日	星座彼氏冬季篇携带版	Starrysky ~in Winter~ ポータブル	Asgard	AVG
28日	少女恋上姐姐2 携带版	乙女はお姉さまに恋してるPortable ～2人のエルダー～	Alchemist	AVG
28日	美丽生活2	きれいずきん生活2	Columbia Music	ETC

